PS · PS2 · PC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2002 május

629,- FT

576 KONZOL



HADOKEN

pixelharcosok a poligonkorban

50. JUBILEUMI SZÁM · AJÁNDÉK DVD EST EXTRÁVAL



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
WAVERACE
BLUE STORM
Nagyon élethű,
használj mentőmellényt!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

TARTALOM

Hírek	2
History of Street Fighter	6
Retro Nintendo 64	10
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (PS)	14
Jet Copter X (PS)	15
Final Fantasy V (PS)	16
Digimon Rumble Arena (PS)	18
Gold & Glory (PS)	19
Conflict Zone (PS2)	20
Giants Citizen Kabuto (PS2)	22
King's Field (PS2)	24
Army Men RTS (PS2)	26
Tekken 4 (PS2)	28
Freek Style (PS2)	31
Deus Ex (PS2)	32
Worms Blast - Lego Soccer (PS2)	34
Pro Rally - Tetris Worlds (PS2)	35
G-surfers - Jet Ion (PS2)	36
Blood Omen 2 (PS2)	38
Munch's Oddysee (Xbox)	40
Rallisport Challenge (Xbox)	42
Wreckles (Xbox)	43
Dead or Alive 3 (Xbox)	44
FIFA 2002 Megamix	46
NHL 2002 - Virtual Kasparov (GBA)	50
Monster Jam - SW: Jedi Power Battles (GBA)	51
Klonoa - Peter Pan (GBA)	52
Broken Sword (GBA)	53
Csevegô	54

AKTuális 50

50. szám. A kutyafáját, ez azért nem semmi! Az 576 Konzol több mint 4 éve indult, és azt hiszem, bátran mondhatom: az első perctől kezdve Magyarország legközkedveltebb és legsikeresebb konzolos magazinja vagyunk! Sőt, még az "egyéb számítógépes újságok" tekintetében is igen előkelő helyet foglalunk el az eladási listákon. Első számunk még igen vékonyka kivitelben látott napvilágot, mégis nagyon sokan szavaztak bizalmat nekünk, sokan vannak közületek, akik az első perctől fogva velünk vannak – ők büszkék is lehetnek a Konzol első példányára, ami mostanra úgy elfogyott, hogy szinte lehetetlen egy-egy darabot találni belőle.

Azóta igen rendesen felnőttünk és megizmosodtunk. Újságíró gárdánk mára már szinte 100%-os, minden szerénység nélkül mondhatom, hogy párját ritkítja a magyar "szakmai piacon". Minimális áremeléssel és erőteljes oldalszámnöveléssel jutottunk el a Konzol mostani formájához. Büszkén gondolok arra, hogy a közel 5 év alatt csak minimálisan kellett a dizájnon és a tartalom összeállításán változtatnunk – ez azt jelenti, hogy bevált az eredeti elképzelés: egy olvasóbarát, egyedi + baráti hangvételű, dögös magazint álmodtunk meg. Úgy tűnik sikerült!

Persze egy kicsit mindig változtatunk. Ez a jubileumi szám sok ötletet tartalmaz, mondhatni betekintést enged abba, hogy merre akarunk tovább mozdulni a jövőben. Reméljük elégedettek vagytok az eredménnyel.

Végül szeretnénk megköszönni azt a hihetetlenül erős támogatást, amit az évek során levelek, e-mailek, telefonok és szóbeli eszmecserék során tőletek kaptunk. Maradjon ez továbbra is így!

Az 576 TEAM nevében:

Martin





SONY DVD Nyereményjáték

A SONY jóvoltából 12 darab ilyen PS2 demó DVD-t sorsolunk ki – rajta játszható verziókkal és viedókkal! Kérdésünk: Melyik cég neve fémjelzi a Final Fantasy sorozatot?

Beküldési határidő: 2002. Július 1
1389 Budapest Pf.: 132



DRAKAN Nyereményjáték

Ha Drakan játékdemó DVD-t akarsz nyerni, nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni erre a kérdésre: Hogy hívják a játék hősnőjét?

Beküldési határidő: 2002. Július 1
1389 Budapest Pf.: 132



Csecsebecse Nyereményjáték

Megnyerheted a képen látható válogatott ajándékcsomagot (2 db póló, 576 bögre, Nintendo jelvények, EA sapka), ha válaszolsz a következő kérdésre: Melyik év mely hónapjában jelent meg az 576 Konzol első száma?

Beküldési határidő: 2002. Július 1
1389 Budapest Pf.: 132

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: History of Street Fighter



Hírek

ÁRHÁBORÚ?!

Az április elején közzétett Bloomberg jelentést és számos elismert elemző cég beszámolóját követően 12%-ot zuhant az nVidia részvények ára a Wall Street-en. A jelentés az Xbox japáni nehézségeiről alkot képet – a pénzvilág legtöbb guruja árcsökkentést javasolt (Takashi Oya, Deutsche Securities: "A Microsoftnak még tavasszal redukálnia kell a konzol árát 10,000 yennel, hogy versenyképes maradjon"). Hasonló következtetéseket summarizáltak a Reuters hírügynökség csatornáin lezúdított Bank of America Securities / Whitemore jelentések – ugyanakkor a Ragen MacKenzie és a Morgan Stanley analitikusai figyelmeztettek: függetlenül attól, hogy a Microsoft várhatóan milliárdos nagyságrendű összeget veszt majd az Xboxon, hosszú távon a befektetés kemény profitot termelhet. Eladási számadatokkal mi nem kívánunk zsonglőrködni (nyolc különféle beszámolót fürkésztünk át – bevett szokás szerint minden szentnek maga felé hajlik a keze); mindenesetre szomorú tény, hogy Japánban április első hetében kimutathatóan több "újrahasznosított" Dreamcast került értékesítésre, mint Xbox (Weekly Famitsu). A Microsoft válaszlépésként a konzol árát Európában április 26.-i rajttal 479 euróról 299-eurora csökkentette. Azok a vásárlók, akik korábban, eredeti áron vették meg a Boxot, két szabadon választott játékot (a kínálatban ott a DoA3, a HALO, vagy a Project Gotham Racing is) ill. egy kontrollert igényelhetnek "kártérítésként". Hasonló hétmérföldes, drasztikus ártompítást jelentettek Ausztráliából: a differencia náluk 38 százalékos. A 399 ausztrál dollárért ($215) hazacsalogatható Xdoboz ára így az ott május 17.-re naptárba jegyzett GameCube ajánlott végfelhasználói árával lett azonos. Japánban, ahol szükség lenne rá – bár tervbe van véve –, egyelőre nem történt ármódosítás. A Microsoft "visszavette" az eladási előrejelzéseit is: a tervezett 4.5 ~ 6 millió konzol helyett a pénzügyi év végéig jelenleg 3.5 ~ 4 millió leszállított masinával számolnak. Az nVidia részvények John Connors CFO bejelentésének hatására újabb 5.7%-ot estek a NASDAQ-on – ezek után senkit nem ért meglepetésként a hír, hogy a cég nyafogni kezdett a grafikus processzor beszállítási ára körül. Hogy sikerült e végül megegyezniük a redmondi óriással egy magasabb árban, arról már nem érkezett beszámoló – a piac azonban optimista: ahogy a Reuters lehozta a hírt, az nVidia részvények 14.5 százalékkal ugrottak, majd merevedtek meg a levegőben.

Az árcsökkentés határozottan jót tett a magyar internetes fórumok "bennfentesei" által máris eltemetett konzolnak: a Microsoft Európában április 26. óta csaknem megháromszorozta eladásait, Ausztráliában pedig a hírzárta pillanatában az Xbox jobban fogy, mint a PlayStation 2.

Csupán hat hét telt el az Xbox európai kiadásától számítva, a bejelentés azonban nem sokáig élvezhette a "minden idők legrövidebb idő alatt végrehajtott árcsökkentése" címet, hiszen a Nintendo néhány nappal később – és két héttel az aktuális európai MEGJELENÉS ELŐTT – jelentette: masinájuk szerény 199-euróért lesz megvásárolható, a tervezett 250 euro helyett (Reuters). Az N május harmadikán támad, félmillió kockával kontinens-szerte – erősítésként újabb 500,000 konzol száll majd partra, nyolc héten belül.



Ahogy arról már korábban beszámoltunk, a Sony Computer Entertainment valószínűleg hamarosan szintén csökkenteni fogja a PlayStation 2 árát – hogy pontosan mikor, az még nem teljesen tiszta. Az elemzők fele az Államokban májusi (E3) bejelentést jósol és erről próbál meggyőzni az MCV kereskedelmi lap német kiadása is – véleményük szerint a Sony Európában már csak a nyár elején befutó eladási statisztikák érkezését várja a pontos bejelentéssel. A dátumok körüli homály világszerte megosztja az analitikusokat – sokan úgy vélik, a Sony-nak nincs szüksége ármódosításra. "Pillanatnyilag pénzt keresnek a gépeken és a kereslet nem csökken." – fejtette ki John Davison, a Ziff Davis Media Game Group szerkesztőségi igazgatója. "Egy ármanipuláció a Sony részéről, közeli terminussal kizárólag negatívan értékelhető" ill. "Úgy érzem, az év második fele jobb választás lenne a számukra" – voltak a hasonló vélemények. Sokak szerint Amerikában nem is a Sony teszi majd meg az első lépést, hanem a Microsoft. Így vagy úgy, a Microsoft gépének ára és a Nintendo Csodakockájáért kért összeg állandó harcban fognak állni az SCE üzletpolitikájával. A gladiátorok felvonultak – George Harrison, a Nintendo of America alelnöke ismét hangsúlyozta: bárhová zuhanjanak is az árak, a Nintendo kész alájuk merülni (Reuters). Vitán felül álló tény, hogy a durva árháború abszolút győztese a VÁSÁRLÓ. A kérdés az marad, mekkora lesz az elszenvedett vérveszteség a gyártók körében (a lassú NGC eladások és a sorozatosan eltologatott játékkiadások hatására a Nintendo részvények árfolyama is pottyant 5.6%-ot, jelentette a Bloomberg).

Figyelemmel fogjuk kísérni a fejleményeket.

IKARUGA

DREAMCAST, PLAYSTATION 2

Legendává válni még aránylag egyszerű dolog – legendaként ÉLNI az, ami pokolian nehéz. A játékos megszokta a lécet – kizárólag magasabbra lehet helyezni, alacsonyabbra soha. A 8 és 16 bites korszak számos legendája nehezen igazodott a harmadik dimenzióval érkező új kihívásokhoz (elég csak szegény "Brutal De Luxe" Bitmap Bratyókat megemlítenünk); mások számára, mint pl. a Spectrumos Ultimate (Knight Lore, Lunar Jetman, Gunfright) a tranzíció fájdalommentes volt – őket ma Rare néven tiszteljük, az



N64 megváltóiként. Esettanulmányunk tárgya, a tokiói Treasure neve szintén hevesen dobogtatja meg minden kőkemény shoot'em up rajongó szívét – a 2D kádijai több platformon is bizonyították: tudnak ők 3D-t is (Sin & Punishment – N64, Stretch Panic / Freak Out - PS2). A tavalyi JAMMA expón bemutatott, Naomi GD-R hordozta Ikaruga azonban ismét "kettődés" és korábban "Project RS2" névre hallgatott. RS2... bizony kérem... Radiant Silvergun 2. Minden idők egyik legjobb lövöldözős játéka (ott ragyog az R-Type mellett) megkapta a folytatást. Öt pálya és két, játék közben cserélhető hajó – egy fekete és egy fehér – mindkettő a vele azonos színű ellenséges tüzet tudja "felszívni", azaz más ellenfél ellen használható sikerrel. Garantáltan intelligens játékmenet, Zero Gunner 2-t megszégyenítő grafika, "régi iskolás" szórakozás. Érdekes adalék, hogy a Treasure nemrég cáfolt mindennemű konzolváltozatot a játékból – néhány, az évek során 99%-ban MEGBÍZHATÓNAK talált amerikai on-line import bolt azonban BIZTOS a megjelenésben. Olyannyira, hogy előrendeléseket is elfogadnak – a játék május 30.-án jelenik meg (japáni) Dreamcast-ra, valamivel később PS2-re. A hírszerkesztő (számára ez az idén megjelenő játékok közt a legtürelmetlenebbül várt) megrendelte és szanaszét teszteli majd. Jó lesz.

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

PLAYSTATION 2

Ahogy annak idején a hálózati játék megreformálta a PC-s piacot, most az online játék készül ugyanezt tenni a folytatásoktól fuldokló konzolokkal. A PC-ről érkező MMORPG ("massively multiplayer online RPG") migrá-



ció első fecskéje az EverQuest – bár népszerűségben itt kemény ellenfelére talál majd a Square Final Fantasy XI-ének személyében. A játék nem átirat – de nem is teljesen új világ. Fél millenniummal járunk az eredeti EverQuest történései előtt – Antonius Bayle még meg sem született, Tunariában (később Antonica) még mindig élnek elfek, Freeport városát pedig csak most alapította a Kereskedők Koalíciója – az északi barbárok pedig békében élnek. Értelemszerűen EZÉRT (és nem a technikai korlátok miatt ;) nem tudjuk majd PC-s karaktereinket a játékba importálni – hőseink ekkor még koncepció szinten sem léteztek. Gyors karakterkészítés után (kilenc játszható faj, több, mint egy tucat "foglalkozás" – ezek is különböznek az eredetitől, hiszen akkoriban más fajok népesítették be Norrath-ot) máris nekivághatunk a 360 négyzetmérföld kiterjedésű világnak – céhekbe tömörülhetünk, kincskereső kalandokra kelhetünk. Újdonság a tunariai "jegyrendszer" – a teleportálást megvásárolható tikettek helyettesítik ill. friss az a tény, miszerint ebben a változatban szereplőink már megtanultak úszni is. Eltávot kapott az egér – a beszélgetést (chat) javarészt a kontrollerre összeválogatott, előre gyártott frázisok helyettesítik – de aki szószátyár, nyugodtan felcsatlakoztathat majd egy USB billentyűzetet a bővebb lére eresztett társalgások kedvéért. A PS2 inkarnáció külön szervereken fut majd (mindegyik kb. 3000 játékost bír el egyidejűleg), az SCEA bejelentése szerint az 56K-s modemek tulajdonosai számára is élvezetes, töltögetés-mentes játékmenettel. 2003. második negyedévében érkezik, egyelőre nem pontosított havi díjszabás becsületes átutalása után.

STALINGRAD

XBOX, PC

"Ez a város nem eshet el!" – adta ki az ukázt Sztálin 1942 szeptemberében, mikor a 6. német hadsereg elérte az egyik legfontosabb ipari és stratégiai központot a Volgán – Sztálingrádot. Mióta Ryan közlegény megrohamozta a mozikat, szinte minden II. világháborús játékban partra szállunk Omaha Beach-en... most szimpatikus fordulatként a francia 4X Studios honfitársuk, Jean-Jacques Annaud "Enemy at the Gates" c. moziját kívánja játékba gyúrni – a film a legendás szovjet mesterlövész, Vaszilij Zajcev és az ugyancsak legendás német puskamágus König őrnagy párviadalát meséli el. Nem teljesen akkurátusan



ugyan (a valóságban Zajcev és a moziban rövidéletű Kulikov nagy meglepetésre egy egyszerű csalival – egy botra tűzött sisakkal – csalták lépre a tapasztalt Königet), vagy olyan szintű drámaisággal; de képi világában a film mindenképpen felveszi a versenyt Spielberg apó eposzával. Nem a sztálingrádi csatáról szól – meséli Annaud – nem a gigantikus háborús gépezetről, ami a főszereplők háta mögött dolgozott... a propagandáról szól. De mit kapunk mi a télen megjelenő játékban? Egy szovjet mesterlövész (nem feltétlenül Zajcev) usankája alá bújva járjuk majd az ostromlott város (ma Volgográd) romjait, fasisztákra vadászva... mi kíváncsian várjuk, mikor sikerül megismételni ezt a bravúrt a németekkel és fegyvertársaikkal (mondjuk ha ez a játék az AZONOS című német filmből készült volna...). Hogy miért? A fejlövések osztogatása közben nehéz elfelejteni, hogy nem messze innen vérzett el a 2. "doni" magyar hadsereg...azok a katonák nem poligonfigurák voltak, hanem emberek (köztük a hírszerkesztő nagymamájának csatában nyomtalanul eltűnt fivére). A komoly grafikával kiszerelt, küldetésekre osztott FPS-ben feltűnnek majd RPG elemek is (tapasztalati pontok) és lehetőséget kap két játékos (vagy szóló lövész gépi segítséggel) a kooperatív tisztogatásra.

XIII

PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, PC

Töredelmesen beismerjük: az XIII ("A tizenhármas") világát csak a Ubi Soft bejelentése után fedeztük fel magunknak. A francia Jean Van Hamme hazai pályán valószínűleg népszerű képregény-sorozatából (honlap: www.bdxiii.com) "cel-shaded" grafikával készülő FPS (first person shooter) a legfrissebb Unreal motort fogja használni és három baráttal a hónunk alatt lehetőséget kapunk az osztott képernyős párbe-



szédre is. Történetünk hőse egy emlékezetkiesésben szenvedő úriember, aki névként a testén talált tetoválást ("XIII") használja és pillanatnyilag sajnos éppen JFK (John F. Kennedy elnök) meggyilkolásával vádolják. A képregény-sorozat természetesen kőkemény uchrónia – a nyolcvanas években játszódik és "semmi sem az, aminek látszik". A PC változat okosabb mesterséges intelligenciával jön, diszkriminálva ezzel a konzolos társadalmat (mintha különbség lenne Super Mario és Counter-Strike között... a konzol az általános megítélés szerint komolytalan és gyerekes, amire LEHETETLEN rábólintani: ilyen perspektívából nehezen érthető, hogy egy felnőtt ember miért látszik komolyabbnak attól, ha egy számítógép előtt szökdécsel ["bunny-zás"] és pufogtat... de érvényes ez bármelyik játékra). Az Xbox verzió online játékmódokkal is fel lesz szerelve (CTF, DM, mesterlövész-támogatásos "Cover Me") – ám a játék minden gépre egyszerre érkezik, valamikor a jövő év elején. "Ha a Sony hálózata addigra életre kel, lesz online támogatás a PS2 változatban is" – közölték a készítők. Hajrá.

DINO STALKER

PLAYSTATION 2

A játék címe Japánban Gun Survivor 3: Dino Crisis - ezek után az lenne meglepő, ha bárki bármin meglepődne. A Resident Evil sorozat Kockára, a Dino Crisis sorozat X-re költözött – a PS2 tulajdonosok az Onimusha / DMC sorozatokat kapták – meg Gun Survivor-t, minden mennyiségben. 2009-ben járunk, egy fura dimenziócsuszamlás következtében a történelem előtti idők ökorendszere megsérült és az Egyesült Államok Szenátusa megfelelő döntést kell, hogy hozzon: a "Noé Bárkája Terv" keretein belül az őskori állatokat ideszállítanák az időben, majd amikor a veszélyforrást kiiktatták, vissza lenne csinálva minden. Hogy ebbe a képbe hogyan illeszkedik a reánk váró fékte-



len lövöldözés, az egyelőre a készítők titka. Három különböző karakterrel vághatunk neki az áthatolható dzsungeleken és földön-vízben-levegőben zajló erőfölény-fitogtatásnak – ők Paula (egy rejtélyes múltú



hölgy), Mike Wired (a 23 éves, rejtélyes múltú U.S. Air Force pilóta – 1943-ból) ill. Mystery Man ("Rejtélyes Ember", aki – kapaszkodni! – rejtélyes múltú és személyazonosságú :). Lesz itt sok rendetlen dinó (a teljes Dino Crisis kínálat, plusz egy új rém, a karnoszaurusz) és sok rendes fegyver (köztük távcsöves puska); érdekes összekötő-pályák (terepjáróról lövöldözés, ejtőernyőzve géppisztolyt-ropogtatás =8o), Aliens inspirálta mozgásérzékelő szerszám ill. a szomorú tény, hogy ezt a mókát csak egy ember élvezheti (one player only). A Capcom játéka a felhasznált Gun Survivor 2 motor ellenére egész pofásan kezd alakot ölteni – a SEGA legendás The Lost World játéktermi pénznyelője és a Dino Stalker közti szakadék napról napra szűkül. Definitív ítélet június 27.-től hozható – a boltok polcaira két fajta kiszerelés érkezik: egy hagyományos, ill. egy korlátozott példányszámban, Namco GunCon 2.0-val összecsomagolva.

THE MARK OF KRI

PLAYSTATION 2

"Rau a tisztás közepén állt – egy gyors mozdulattal elvágta a lefogott katona torkát. Az hörögve bukdácsolt előre, közben kezével megpróbálta elállítani a széles sugárban előtörő vért. Nem messze tőlük egy másik sebesült ellenfél kétségbeesetten kúszott tőréért – Rau lassan lépett hozzá, kardját kimérten a katona bordái közé szúrta. Egy pillanatra csend lett, majd a harmadik, félelemtől félőrült zsoldos hátulról, üvöltve rontott a barbárra – Rau anélkül, hogy megfordult volna, egyetlen gyors mozdulattal döfte át polinéz dárdájával. A felnyársalt, folyamatosan sikoltozó katonával együtt pörgette meg a taiahát, majd függőlegesen a földbe vágta – a halott test lassan lecsúszva,



halk puffanással ért talajt." – nos, az eddig közzétett képekből ugyan nem ez derül ki, de erre tessék számítani a Sony San Diego Studios eredetileg PSOne-ra tervezett – hihetetlenül agresszív – játékában. Hőseink a szűkszavú nomád harcos, Rau és segítője, Kuzo, a holló. A középpontban egy rejtélyes, ősi varázslat, ami elszabadítaná a lehető leggonoszabb gonoszt – a varázslat akkor "sülne el", ha a Kri jelét testén hordozó hat ember találkozna. Helyszűke miatt távirati stílusban: forradalmi harcrendszer, ami állítólag jobb és áttekinthetőbb, mint az N64-es Zeldáé (a Sony le is védte), lopakodó mód, íjászat saját szemszögből. Interaktív környezet (kardunk pl. beleragadhat a közeli fa törzsébe a csata hevében), lineáris játékmenet, megnyitható arénák új játékmódokkal (Time Attack, Body Count). 130,000 animációs fázis (ennyit termelt hat animátor két év alatt), 75 különféle támadás, több, mint 30 halálnem az ellennek. Rajzfilmszerű grafika (Disney / Don Bluth emigráns művészek a csapatban), hollywoodi szinkronszínészek, zene a trance legenda Juno Reactor-tól (!). A fájdalom forgószelévé július 30.-tól válhatunk.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII

PLAYSTATION 2, PC, MAC

Kína történelmének legvéresebb időszaka a "Három Királyság" periódusa volt (a mi időszámításunk szerint a második és harmadik század) – ekkor a Wu, a Wei és a Shu birodalmak birkóztak a hatalmon. Hadvezérek, helytartók és hivatalnokok százai intrikáltak és hadakoztak az uralomért – a középpontban a Wei királyság feje, a legendás Cao Cao és a Shu királyság alapítója, Liu Bei gyötörték egymást. Bei és generálisai, Zhou You és Guan Yu végül gondoskodtak róla, hogy Cao Cao soha nem hódíthatta meg Kínát és a Chin dinasztia csendesen felváltotta a Han-t. Vagy mégsem? Válassz egyet magadnak a játék 535 karaktere közül (vagy klónozd le magad a karakterszerkesztőben) és lódulj neki – írd át az ősi Kína történelmét. 54 város (élénk kereskedelemmel) ajánlja fel



készségesen némi meghódítás után szolgálatait, több mint 100 történelmi helyszín földje szomjazza harcosaink vérét, számtalan történetcsavar és lehetséges befejezés csábítanak újrajátszásra. A hetedik rész a szerényebb sorozatszámú változatokkal ellentétben nem egy, de rögtön tíz hadjáratot kínál, a "Sárga Turbános Forradalomtól" kezdve egészen "Lu Bu Lehetőségéig". A halál nem szólhat közbe – ha elhullunk a csatamezőn, a legmagasabb rangban lévő tábornokunk veszi át a vezetést – itt csak teljes győzelem vagy teljes vereség létezik. A végső cél természetesen Kína egyesítése és az abszolút uralom megkaparintása. Ambíció és intelligencia – ez a két kulcsszó a sikerhez. A Koei két évvel a japáni megjelenés után (ott már a nyolcadik rész is megvásárolható) végre bejelentette körökre osztott stratégiai-szimulációjának angol fordítását – az amerikai boltokba a kultikus románc június 26.-án érkezik.

RATCHET & CLANK

PLAYSTATION 2

Az egész dolog úgy kezdődött, hogy a kellőképp gonosz Drek, az Orxon nevű agyonszennyezett planéta vezetőségi elnöke egy szép napon zseniális környezetrendező tervet eszelt ki: új bolygót, ergo új otthont épít magának a galaxis legjobb anyagából – az univerzum számtalan világának krémjéből. Fogunk néhány ütős bolygót, leszedjük róluk a természetvédelmi tájakat és gyúrunk belőle egy új Orxont – a többi mehet a kukába... ha valaki ellenáll, letapossuk Blarg harcosainkkal vagy robothadseregünkkel – szólt a koncepció. A levesbe csak hőseink, Jak és Daxt... azaz Ratchet és Clank tudnak beleköpni – Ratchet a kalandvágytól fűtött szőrös "idegen" szerelő, Clank pedig a hátán csimpaszkodó kicsi robot (Drek robothadseregének apró műhiba folytán öntudatra ébredt



egykori tagja). Ratchet arzenálját az elesett ellenfelekből betakarítható csavarok / reteszek segítségével bővíthetjük (ez a játék egyetemes fizetőeszköze) – csavarkulcsunkat pl. gyorsan bumeránggá fejleszthetjük; Clank pedig mindenféle mechanikus segédeszközzé tud majd átalakulni – egyelőre csak a Ratchet-et felhők közé emelő helikopterré morfolódást mutatták be. A világ összefüggő (nincs "Várj, töltögetek" képernyő) és mindkét karakter játszható. A Sony sajtóanyagban egyszerűen csak "harmadik generációs PS2 játéknak" nevezett anyag kondérjába a fejlesztők belehajigáltak minden agyukon átvillanó gondolatot: fejtörők, felfedezés, sci-fi, fantasy, kaland, akció és verseny – mindent summázva zsánerét mi egyszerűen mini-játékokkal gazdagon fűszerezett platformnak definiáltuk. A kivitelezés gondosságát az Insomniac Games Szürkén szerzett tapasztalatai alapján (Spyro the Dragon sorozat) nem kérdőjelezzük meg – ha jelen van, a téli megjelenés alkalmából úgyis kidugja fejét a szög a zsákból.

RESIDENT EVIL 0

GAMECUBE

A BioHazard Zero (Resident Evil 0) fejlesztése még N64-en vette kezdetét (először a 2000. évi E3 avatta be a nagyközönséget), most – hasonlóan sok sorstársához – GameCube project-ként kíván befejeződni. Nevéhez hűen a játék nem folytatás, hanem előzmény – a történet az első Resident Evil előtt játszódik, hősei a parancsnoki utasításra "üldöző" szerepben felvilla-



nó Rebecca Chambers (S.T.A.R.S. Bravo Team) és a "szökevény" Billy Cohen (valaha Navy Seals katona), akik egy élőhalottaktól hemzsegő száguldó vasúti szerelvényen (és környékén, amikor nem száguld) próbálják majd közösen a biológiai fenyegetés mértékét csökkenteni (kellő ólommennyiséggel a tárakban). Örvendetes tény, hogy míg pl. az Onimusha képi világán átsütöttek a PS1-es gyökerek, a RE0 N64-es eredete tökéletesen árnyékolt (bár a kód magja azonos) – esetünkben a játék jobban hasonlít a nemrég kiadott első epizód felújítására, mint a második vagy a harmadik részre. Az előre gyártott (pre-renderelt) hátterek előtt mozgó poligonszereplők maradnak (ez nem feltétlenül rossz dolog, de reméltük, hogy a Code: Veronica-val ennek vége), a több rétegben a háttérre vitt FMV (videóanyag) ill. részecske-effektusok (eső), fények és árnyjáték ellenben rendkívül meggyőzőek. Előrelépés elsősorban a játékmenetben lesz: a két főszereplő között valós időben válthatunk (korábban egyszerre csak egy karakter volt játszható) és tárgyaink "elejthetőek" lesznek, azaz a "varázsládákat" száműzik a Korongvilágba. Októberben végleg lehull a lepel.

SHINOBI

PLAYSTATION 2

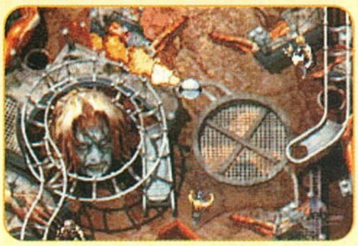
Végzetes katasztrófa (földrengés) pusztítja el Tokiót, majd rejtélyes erők erednek az Oboro ninja klán túlélőinek nyomába. Hotsuma, a klán feje bosszút esküszik, majd elindul, hogy a pusztítás mögötti titkok fátyla mögé kukucskáljon és tisztázzon minden meg nem válaszolt kérdést. Útja a ledöngölt Tokió romjain át vezet, menet közben démonok és természetfeletti erők hordái próbálják feltartóztatni... Minden ninják legninjábbika, (legalábbis konzolon – a Last Ninja azért keni és vágja ;) Joe Musashi tehát hét év után sem tér vissza – remélhetőleg van olvasónk, aki emlékszik a játéktermeket (System 16 alaplap), Master



System-et, majd Mega Drive-ot, Saturn-t és Game Gear-t is megjárt eredetire. Akkoriban a ninja nem lopakodó / torkot nyiszáló árnyékharcos volt (Tenchu sorozat), hanem megállíthatatlan halálosztó kifogyhatatlan shuriken (dobócsillag) készlettel. Szerencsére Hotsuma nem kívánja rombolni a hamis illúziót – villámgyors (speciális "tömegpusztító" támadása a "stealth dash" egyidejűleg egész démonfalkák pokolra küldéséhez elegendő), falakon futkos (mint Tigris vagy Sárkány), kardjának véres pengéjén nem villan a napfény, shurikenjei halált osztva surrannak szerteszét. Tud ninja mágiát is. Az ilyesmire mindig vevő szerkesztőség máris elkezdte a felkészülést – az interneten fellelt "Hogyan legyél ninja, ha csak egy nyomorult pólód van" c. képes útmutatót a Csevegőben lehet bevizsgálni. Kristálytiszta 3D akció, idén ősszel.

GBA ÚTILAPU





Flipperek minden oldalról: a brit Rebellion fantáziadúsan **Pinball Advance** névre keresztelt golyószórása júniusban érkezik, három tematikus asztallal ("Tarantula", "Jailbreak" ill. "The Daredevil"), képernyőrengető "tilt" funkcióval, hat nehézségi szinttel és félszáz zenével. Szebbnek, jobbnak és izgalmasabbnak ígérkezik a SEGA Wow Entertainment brigádjának (még a tavalyi Nintendo SpaceWorld-ön bejelentett) **The Pinball of the Dead** c. munkája. Álomszép pályák – minden animált, minden villog, pityeg, serceg, mozog, csillog vagy éppen berreg – és van történet is! A Függetlenség napján dugja ki az orrát - rögtön két képet is közlünk róla, annyira tetszetős ;).

A "hé, ezt már láttuk valahol és akkor se tetszett" csoport élén a **Kid Clown in Crazy Chase** lovagol peckesen – a Kemco (akik az E3 látogatóinak állítólag érdekes MP3 lejátszó perifériát is bemutatnak majd) 16-bitről átszökkent platformjátékában Kölyök Bohóc az ocsmány terveket szövögető Piszkos Joe (foglalkozását tekintve űrkalóz) ellen húzza fel a krumpliorrot, októberben. A Telegames a **Soccer Kid** (Amiga, CD32, SNES, stb.) átiratával próbálkozik, amiben Foci Kölyök rugdossa végig a lasztit a világon, természetesen változatlanul 2D platformjáték köntösben.

A "nagy" nevek kategóriában a **Duke Nukem Retribution** a falkavezér, remélhetőleg áthozva valamit az elődök hangulatából (a címen kívül semmit nem tudunk az anyagról) – de a májusi csokorból bennünket leginkább a **Super Ghouls n' Ghosts**



R ragadott magával. Július 19.-én jelenik meg – a Capcom játékában megtalálhatjuk majd az eredeti Super Nintendo játék pixel-pontos konverzióját és egy "remix" (innen az R a címben) játékmódot is - új pályákkal és újrakevert grafikával ill. zenével. Hasonlóan pulzussürgető anyag a Nintendo-tól júniusban érkező **Custom Robo Advance**, ami az N64-en (Japánban ;) HATALMAS sikert aratott robot-szimuláció zsebbe masszírozása – a Virtual-On és a Pokémon keverékének tessék elképzelni. Feltétlenül várjuk... csakúgy, mint a legendás Mega Drive (meg SNES, meg Game Gear, meg Atari Lynx, meg...) játék feldolgozását, a **Desert Strike Advance**-et. Májusban érkezik, benne 4 pályán 27 küldetés – valami azt súgja: hamarosan beszámolhatunk majd a Jungle / Urban Strike Advance-ről is... A förtelmes Gauntlet Legends után mi óvatosan közelítjük majd meg a **Gauntlet: Dark Legacy** c. játékot – bár a Midway azt ígérte, visszatérnek a játéktermi gyökerekhez. őszintén szólva, nem ártana a sorozatnak. Év



MECHANOID MADRIGÁL #1

MURAKUMO

Fejlesztő / Kiadó: From Software
Célplatform: Xbox
Megjelenés: nyáron



A dörgés: Villámgyors (többnyire) urbánus mechanoid akció villámgyors hardveren. Hőseink a német-japáni Gerald Rothschild és tarka csapata, feladatunk a közrend éber őrzése. Minden szereplő fémjelmeze meredeken különbözik – a verszatilis (sokoldalú) gépet természetesen a főszereplő lovagolja.

vége felé érkezik, elmaradhatatlan, de nem részletezett négy játékos támogatással.

A "majd meglátjuk" csapat kapitánya a **Dual Blades**. Ez egy nagy verekedés, ami Attila (Isten Ostora) fénykorában játszódik – főszerepben 15 harcos, akik egy mágikus fegyver utáni hajszában mészárolják a bűnös lelkeket. A Metro3D júniusban megjelenő játékában link kábellel két vállalkozó teheti próbára (helyt)állóképességét. A Shrek Swamp Kart Speedway nyomában süvít az **Antz Extreme Racing** (LSP / Empire Interactive). Újabb PDI / DreamWorks animáció, újabb versenyjáték a nép szeme közé. A "Z, a hangya" hőseivel pattanhatunk szardíniásdobozba vagy ásványvizes palackra, hogy főnyereményként eljussunk a rovarlegendák Inszektópiájába. Lesz belőle PC, PS2 és Xbox változat is júniusban, senki sem menekülhet. Ősszel oson a regálokra a **Robotech: The Macross Saga**, ami nevéhez hűen az első Robotech generáció kalandjait kívánja életre pofozni. A lényeg: megállítani a

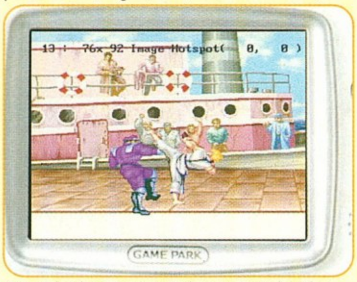


Zentraedi inváziót hűséges (?) Veritech vadászunkkal. Gandalf hűti a pezsgőt (lévén nagy Robotech rajongó, ellentétben a "nyugatiasítást" nehezebben viselő hírszerkesztővel... hogy lehetett Misa Hayase-t átnevezni Lisa Hayes-re?! :o(. Fúró Úr is visszavág – a **Mr. Driller Ace** a nemrég megjelent (uff... kizárólag Japánban) harmadik rész, a Mr. Driller G (PSOne) átirata lesz. Az aranyos logikai játék lényege tömören: fúrni, fúrni, fúrni – és közben kapkodni a levegőt. A július 12.-én bölcsőbe kerülő játékot összeköthetjük majd az őt ősszel követő GameCube változattal, ami a Famitsu magazin szerint "vidámpark" jellegű játék lesz és jelenleg a Shin Mr. Driller ("Új Fúró Úr") címet viseli. Az interakció formájáról sajnos nem tudunk beszámolni. Végül itt egy folytatás, a **Pinobee & Phoebee**, ahol - figyelmet fókuszálni: Pinobee mellett testvérkéjével, Phoebee-vel is kalandra kelhetünk. Na persze nem igazi testvérkéjével - Phoebee, akárcsak Pinobee robot méhecske; mindkettőjüket Nagyapó tervezte az Erdei Királyság védelmére (bájos a sajtóanyag :). A zsáner továbbra is "platform-akció", a fejlesztő pedig továbbra is az Artoon (tagjai közt számos volt Sonic Team alkalmazottal). Kiadó: Hudson, megjelenés: július 18.

MAZSOLÁZÓ

Lassan felszáll a köd az Xbox online tervekről. Londonban Steve Fowler termékmenedzser tartott beszámolót a sajtó prominens képviselőinek: az elképzelések szerint a drótozott móka a Nagy Feketén még az idén beindul, Európában is. A nép közé hintett néhány cím: MechAssault, Whacked!, Unreal Championship, Tom Clancy's Ghost Recon és NFL Fever (utóbbi csak az Államokban). A teljes lista és a téma részletes megrágása a májusi E3 privilégiuma. David Hufford (ugyancsak termékmenedzser, egy óceánnal odébb) a szolgáltatás nevét is közölte: Xbox Live. Három fontos irányvonalat jelölt ki: az első a Dreamcastról már ismerős "Matchmaking", ami a gyakorlatban annyit tesz – gépünk minden körülmények között és minden napszakban talál majd nekünk ellenfelet – ha kell, a világ másik feléről, de talál. A második a játékok közti valósidejű váltási lehetőség. Példa: beleunsz a fociba és egyszerűen "átkapcsolsz" egy kis lopakodós / táborozós lövöldözésre – közben csupán lemezt cserélsz. Végül arra is fény derült: a Microsoft nem tervez billentyűzetet ill. egeret az online játékhoz. Helyettük lesz Voice Communicator periféria (természetesen "hang-álcázás" opcióval a skizofrén alkatúaknak). "Minden játék hangtámogatással lesz kiszerelve...minket nem érdekel, mit tudsz csinálni az 56K-s modemeddel, az kispályás játékosoknak való. Öt éven belül a világot broadband háló borítja majd – a móka ott kezdődik." – mondta Hufford. A Reuters értesülései szerint az E3-mat megelőző Nintendo sajtótájékoztatón megtudjuk azt is, mit tartogat tarsolyban online ügyben a szélárnyékból leselkedő N.

Bár nem érint széles néptömegeket kis hazánkban, egy szusszanásnyi figyelmet még szentelnénk a GamePark GP32-nek: csökkent az ára keleten, $179 helyett $159-ért lehet szatyorba söpörni, a hozzá alapkiszerelésként járó USB PC-GP32 kábellel együtt (Lik-Sang). Az adatátvitelt segítő szoftver (PC-Link) is új revíziót kapott (v1.2), letölthető a sebesen összetákolt "hivatalos amatőr fejlesztői" oldalról, a www.gameparkdev.co..kr/english/ama/main.html cím alatt, a



PDS szekcióban. Segítségével gépre pattinthatjuk a frissen közzétett Heretic vagy Tetris (GPTetris v1.0 Final, GPTris v0.12) átiratokat. Útban a Quake és a Street Fighter II házilag kotyvasztott változata is.

Van élet azonban a GBA-s garázsokban is: a rengeteg, játékosok számára szemfedélragasztó technikai ujjgyakorlat között feltűnik itt-ott néhány játék is – mi a Spoutnick Team "élethű" Rick Dangerous Advance konverzióját néztük ki magunknak. A port az Amiga változat alapján készül, a hivatalos oldal: http://www.spoutnickteam.com/rda.

MECHANOID MADRIGÁL #1

STEEL BATTALION

Fejlesztő / Kiadó: Capcom
Célplatform: Xbox
Megjelenés: szeptemberben



Az ábra: Aprólékosan kidolgozott, "élethű" SZIMULÁCIÓ, csupa nagybetűvel. A Japánban egykoron BrainBox, ma Tekki (tetsu + ki, azaz acél + lovag) névre hallgató játék saját kontrollert is kap – a Vertikális Páncélost irányító két botkormány mellett közel félszáz nyomógombbal (köztük egy elővigyázatosságból lezárt EJECT pöcök ;) és 3 pedállal.

MECHANOID MADRIGÁL #3

BATTLE ENGINE AQUILA

Fejlesztő / Kiadó: Lost Toys / Infogrames
Célplatform: PS2, Xbox, PC
Megjelenés: télen



A helyzet: Olvadó sarki jégsapkák, kétségbeesett epikus küzdelem az aktuális nagyhatalmak közt – ismét egy guildfordi cég (tele egykori Bullfrog alkalmazottal) próbál bevágódni nálunk (előző játékukkal, a MoHo-val nem igazán sikerült). Mi – ahogy azt illik – a konfliktus végére pontot tenni szándékozó harci gépezetben, az Aquila pilótafülkéjében (egyedülálló prototípus) nyomogatjuk a gombokat.

Újabb ISP (Internet szolgáltató) gyarapítja majd nyári szabadságunk alatt a Sony PlayStation BB (Broadband) családot – a SEGA-CSK csoport ISAO.net nevű divíziója. Az 1999-ben indított vállalkozás egykoron a Dreamcast online stratégia jelentős játékosa volt, nevét természetesen a néhai Isao Okawa elnök után kapta. Az ISAO.net – csakúgy, mint társai – a Sony DNAS (Dynamic Network Authentification System) szolgáltatását veszi majd igénybe az előfizetői díjak betakarításához. Csatlakozásával a programhoz a japáni PS-BB terveket támogató szolgáltatók száma pontosan tízre nőtt.

Az Egyesült Királyságban az Xbox tulajdonosok 86%-a vásárolta meg a Bungie HALO: Combat Evolved c. játékát, az amerikai eladások pedig elérték az egymilliós határt. Szinte egyidejűleg jelentette a Sony, hogy a Japánban tavaly nyáron debütált Hot Shots Golf 3 (nálunk majd Everybody's Golf 3 címen) szintén ilyen eredménnyel büszkélkedhet: az 1 millió eladott példány azonban ebben az esetben világszerte értendő. A célvonalon a lapzárta pillanatában átbukdácsolt a Dead or Alive 3 is (1 millió db. világszerte).

Ken Kutaragi ismét mikrofonok elé állt és a következőket közölte: Az SCE + Sony + Toshiba + IBM közös projectje, a CELL (most már így, csupa nagybetűvel) valóban mikroprocesszor: a Sony féle "Grid" pedig sok-sok CELL, hálózatban. A gyártási eljárás 0.1 mikronról 0.05 mikronra módosult, az utasításkészlet pedig forradalmi lesz – a tervek szerint nem csak az új PlayStation generáció, de más Sony termék (TV, videó, DVD lejátszó) is könnyen kaphat belőle (Nikkei Electronics Online). Eközben, a jelenben: a Sony Nagasaki városban üzemelő üzeme hamarosan új típusú PlayStation 2 sorozatokat kezd gyártani (a pontos sorozatszám-megjelölés ismeretlen), 0.13 mikronos eljárással – a lényeg, hogy az Emotion Engine és a Graphics Synthesizer EGYETLEN chipben lesz tömörítve.

Elhagyta a Microsoftot Seamus Blackley, az Xbox egyik legismertebb nyilvános "arca", a doboz egyik tervezője. Az egykori Looking Glass / DreamWorks alkalmazottból lett Xbox technikai igazgató tervei szerint most ismét azzal kíván majd foglalkozni, amit a legjobban szeret: játékkészítéssel (természetesen elsősorban az Xbox-ot megcélozva). Mi talán mellőznénk az elektronikus sajtóban felmondását kísérő sárdobálást (névtelen amerikai "szakemberek" becsmérlő véleménye nem ezekre az oldalakra tartozik) és egyszerűen csak "sok sikert" kívánunk Blackley úrnak.

Új helyre költözött (a múlt havi lapzártát követő napon >:) az "It Might Be NES" emulátor honlapja, a korrekt cím (ebben a pillanatban): http://imbnes.gamebase.ca. Örömteli hír, hogy a szerény PSOne változat mellett már PS2 verzióban is letölthető. Érdekes az első PS2 Genesis (Mega Drive) emulátor is, a PGEN. Rejtekhely: http://members.xoom.virgilio.it/sniperkilla.

Május 11.-én nyílik meg a vén Európa harmadik legnagyobb arcade múzeuma, a dán Sporup városkában. 50 JAMMA kabinet és 150 folyamatosan cserélgetett alaplap várja az érdeklődőket, minden csütörtök délután kettőtől este hatig. A belépés ingyenes – csak a játékok nyelik majd az aprót. Odasüss: www.arcademuseum.dk.

Tranzakciók dióhéjban: a francia Infogrames "szőröstül-bőröstül" megvette (korábban már volt 19.8%-os részesedése a cégben) a francia Eden Studios csapatot (V-Rally sorozat), tizenkettőre bővítve ezzel műhelyeinek számát (övék a brit Reflections, az ausztrál Melbourne House, az amerikai Paradigm; de a Ron "Monkey Island" Gilbert alapította Humongous vagy a Microprose is); szintén nekik adta el az amerikai Interplay a Dave Perry vezette kaliforniai Shiny Entertainment stúdiót (Earthworm Jim sorozat, MDK, Messiah, vagy a "csudijó" Sacrifice). A Shiny-nál legutóbb a Wachowski fivérek Mátrix mozijából próbáltak játékot gyúrni; a project a céggel együtt az új tulajdonos birtokába került. Eközben az Acclaim az angol Software Creations-t dobta a bevásárlókosárba, majd asszimilálta kedvére – a fiúk ezentúl "Acclaim Studios Manchester" alkalmazottként keresik kenyerüket.

Az Capcom amerikai műhelyéből merészen menetel felénk a Maximo 2 – egyelőre annyit tudni, hogy a karaktereket ismét Susumu Matsushita tervezi majd. A Londonban élő művész a japáni Famicom csoport által kiadott magazinok olvasói számára nem ismeretlen: munkáival hónapról hónapra találkozhatnak a kiadó valamelyik publikációjának borítóján. Hazai szemfülesek az EDGE magazin márciusi címlapján barátkozhattak a stílusával.

Gyorsan és fájdalommentesen ért véget a Nike (felperes) – SEGA (alperes) bírósági hajcihő (tárgyául az a bizonyos NBA 2K2 reklám szolgált, ami a Nike "Frozen Moment" TV hirdetését másolta): a SEGA of America $50,000 pénzt adományoz majd jótékony célokra a Nike nevében, azonnali hatállyal eltávolítja a TV képernyőkről az ominózus reklámot és hivatalosan bocsánatot kér (vonatkozik pediglen ez a reklámügynökségére, a Leagas Delaney cégre is). A petíció mindhárom pontja betartatott; a Nike szóvivője vidám és elégedett hangszínnel válaszolt a riporterek kérdéseire.

Hihetetlen, de igaz: elkészült a Sonic Team ChuChu Rocket! c. klasszikusának Atari ST (STe / STFM / Falcon / TT) átirata. 150 pálya, minden játékmód, 13 új chiptune, multiplayer és Atari Jaguar kontroller támogatás. Cím: http://www.users.zetnet.co.uk/pinkpage.

Húzzunk le újabb bőrt - az áprilisi Xbox Media Player (XP) bőrt most májusi HALO bőr követi, egyenesen a sushi szigeteiről: http://xbox.jp/software/halo/index.html (Movie menüpont alatt).

Két rendkívüli módon várt játék tűnt el a PS2 megjelenési listákról: az Appeal az Outcast 2: The Lost Pa-

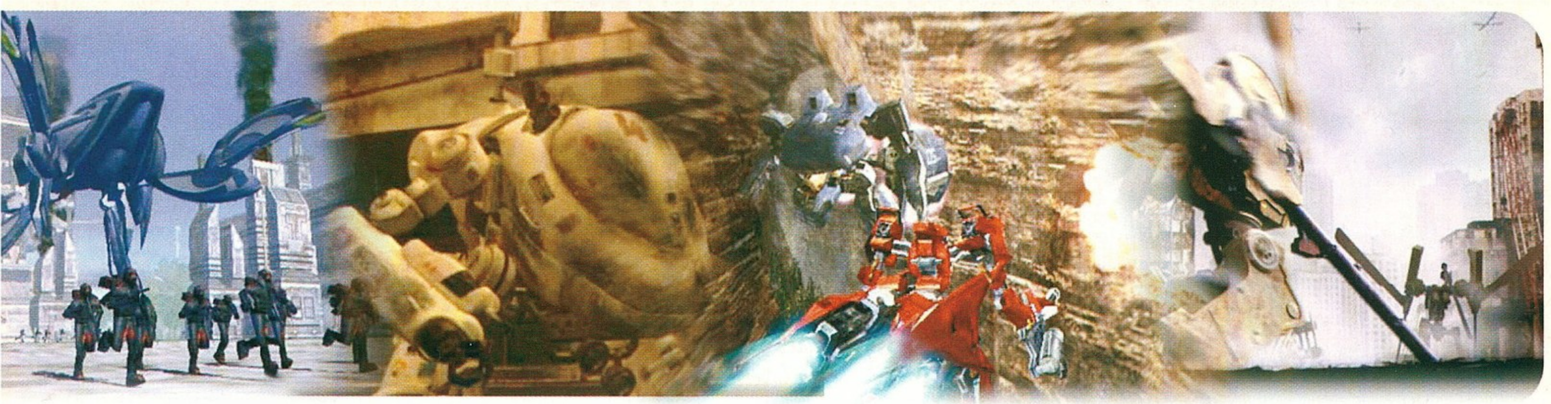
MECHANOID MADRIGÁL #4

GUN METAL

Fejlesztő / Kiadó: Rage / Majesco
Célplatform: Xbox
Megjelenés: júniusban



Szexepil: Macross módra vadászgépből két lábon járó csataménné alakuló, (v)állig felfegyverzett fémszörnyeteggel rendezzük a káoszt. A küldetésalapú játék ellenfelei elsősorban hagyományos földi és légi egységek – úgy tessék elképzelni az egészet, mintha ez egy "mechanizált" Incoming lenne. Merthogy az. Akinek nem inge, ne vegye.



MECHANOID MADRIGÁL #5

ZOIDS VERSUS

Fejlesztő / Kiadó: Tomy / Nintendo
Célplatform: GameCube
Megjelenés: ősszel



Zoids... végeláthatatlan makett-sorozatok, véges anime sorozat és a rajongók 20 éve folyamatosan egymást váltó generációi. A főszerepben állat alakú mechanoidok pilótáinak nyers nézeteltérés-rendezése. Ultrasaurus felpofozza Elephantust, Godkaiser (Istencsászár :) szétkapja Barrigatort. Készül hozzá spéci kontroller is, a Tekki mintájára – persze sokkal egyszerűbb kivitelben.

radise fejlesztését jegelte le, az Electronic Arts LA pedig a Medal of Honor: Fighter Command projectet zárta rövidre. Béke poraikra :(.

Hamarosan piacon az első Xbox modchip. A NeoX (http://xboxmods.co.uk) segítségével minden import játék gond nélkül leengedhető a dobozon, ellenben a kalózmásolatok nem. Konkrét ár és megjelenési dátum egyelőre látószögön kívül.

A Video Store Magazine c. publikáció közzétette az International Recording Media Association számára készített Cambridge Associates felmérés eredményeit – a statisztika szerint az amerikai háztartások 46 százalékában megtalálható legalább egy konzol és az amerikaiak 60%-a hellyel-közzel, de játszik videojátékokat. Az "aktív" játékos átlagéletkora 28 év; a "legaktívabb" játékosok 42%-a azonban 18 évnél fiatalabb; 37%-a 18 és 35 év közötti. A játékosok 43%-a a szebbik nem soraiból került ki – ami bennünket ezen a tényen valójában meglepett, az az, hogy ez a 43% már két éve folyamatosan 43%. Mindenesetre biztatóbb, mint a mi olvasói ankétunk szerény 5%-a ;). Tavaly 140 millió videojátékot hordozó lemezt gyártottak – 128 millió PS2 lemezt, 5 millió GameCube korongot és 7.2 millió Xbox adathordozót.

Max Payne mozi érkezik – jelentette a Variety beszámolója. A sztorit Shawn Ryan, a "The Shield" c. sikeres TV-sorozat szerzője (és az Angel producere) írja a Dimension Films (Miramax) megbízásából. Ugyancsak megerősítést nyert a (nálunk még be sem mutatott) Resident Evil c. mozifilm FOLYTATÁSÁRÓL szóló hír.

A napokban kéne elérnie boltjainkat a Thrustmaster gyártotta 2002 FIFA World CupTM Football Stadium nevű kiegészítőnek. A "Stadion"-ba csatlakoztatott gamepad gondoskodik az irányításról, a fényérzékeny szenzorok pedig lábunk kecses mozdulatait követik. PlayStation 2 és GameCube változatokban, előretárolt beállításokkal minden népszerű játékhoz – az oroszlán szigetein 34 egész 99 fontért.



Ugyancsak Thrustmaster logó díszíti hivatalos VB kiegészítők egész hadseregét: nyolc megás FIFA memóriakártya Xbox-hoz, 1 megás PSOne-hoz, 59 blokkos NGC-hez. Gamepad-ek Kockához (PoweShock Pad



néven, memóriakártyával egybecsomagolva), PSOne-hoz és PS2-höz, arcade stick PS2-höz, programozható kontroller az Xbox-hoz (a PC-s FireStorm Dual Power átalakítva). Kizárólag Európában.

Júniustól Japán helyett Kínában gyártják majd a GameCube-ot, jelentette a Nintendo. Az átmozdulás következtében a gép előállítási költsége több mint 50 (!) százalékkal csökken – Miyamotoék ősszel a jelenleg havi 600,000 konzol helyett már havi 1.35 milliót kívánnak legörgetni a gyártósorokról.

MECHANOID MADRIGÁL #6

ROBOTECH: BATTLECRY

Fejlesztő / Kiadó: Vicious Cycle / TDK
Célplatform: PS2, GC, Xbox
Megjelenés: ősszel
A lényeg: Ragasszuk egymáshoz a japáni

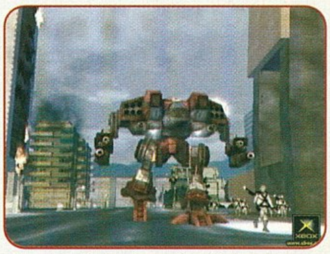


Macross, Super Dimension Cavalry Southern Cross és Genesis Climber Mospeada anime sorozatokat, írjuk összefüggővé az egyébként összefüggéstelen történeteket és megkapjuk a Harmony Gold féle Robotech-et. Az amerikaiaknak ez a bejelentés olyan, mintha nekünk egy Tenkes Kapitánya játék érkezne. Bevizsgáltuk: nincs köze a McKinney féle Robotech: Battle Cry c. könyv történetéhez.

MECHANOID MADRIGÁL #7

MECHASSAULT

Fejlesztő / Kiadó: Day 1 Studios / MS
Célplatform: Xbox
Megjelenés: novemberben



A nagy újság: Írásmódját tekintve ugyan nem FASA licensz, de valami nagyon hasonló - BattleTech helyett itt BattleMech-ek kongatják össze a fémbuksit. 12 gépstrucc, 20 küldetés, hálózati támogatás, chat mikrofonnal, osztott képernyős multi, pepecselés az alkatrészekkel. Minden a nagykönyv szerint.

A virtuális baseballpályákon már megmérkőztek, most a focistadionokon a sor: hamarosan a Square és az Enix is belekóstol a zsánerbe. Elsőként az Enix "Dramatic Soccer" névre keresztelt alkotása fut be, május 23.-án. Érdekessége az ún. "active text" rendszer, ami folyamatosan döntés elé helyezi a játékost ("passzolsz? rárúgsz?"), a Shenmue QTE rendszeréhez hasonlóan (érdekes lehet így focizni). Június 6.-án követi őt a Square "World Fantasista"-ja, ami a sportágat ortodox módon közelíti; de a fókusz a 35 nemzetközi csapat mellett a japáni bajnokságon marad – a szerepeltetett neves labdarúgók is hazai (japáni) értelemben lesznek nevesek. Az egyedüli tényező, amivel kiemelkedik a focijáték-folyamból az, hogy a bevezető animációt a Final Fantasy sorozat grafikusai készítették. Mindkét játék kizárólag PlayStation 2 konzolra készül – és kizárólag Japánban jelenik meg.

FORGALOMELTERELÉS - ZANZÁSÍTVA

Mi?	Honnan?	Hová?	Mikor?
Barbarian	PS2	Xbox, GC, GBA	3. negyedév
Batman: Dark Tomorrow	GC	PS2, Xbox	4. negyedév
The Castle of Shikigami	Xbox	PS2	Június 28.
Conflict: Desert Storm	PS2, Xbox, PC	GC	Karácsony
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	PS2, Xbox	GC	3. negyedév
Ecks Vs. Sever	GBA	PS2	November
Enclave	Xbox	PS2	2002
Fireblade	PS2	Xbox, GC	4. negyedév
Grand Theft Auto III	PS2	GBA	Október
JANE's Attack Squadron	PC	GC	2002
Lotus Challenge	PS2	Xbox	2002
Medal of Honor Underground	PSOne	GBA	2002
The Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	Xbox, GC, PC	2002
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	PC	Xbox	tél
Pinobee: Queen of Heart	GBA	PSOne	Július 18.
Rolling	PS2, Xbox, GC	GBA	2003 elején
Shadow of Memories	PS2	Xbox, PC	szeptember
Silent Hill 2: Restless Dreams	Xbox	PS2	Július 4.
TimeSplitters 2	PS2, GC	Xbox	2002
Wreckless: The Yakuza Missions	Xbox	PS2	ősz

A Munka Ünnepével (május 1.) Shirou Takagi, a Namco egykori alelnöke vette át a cég vezetését, mint elnök: az esemény örömére összehívott sajtótájékoztatón közölte – 2003. márciusáig 34 játékot adnak ki, a jövőben a Namco a piac három szegmensére kíván kiemelten odafigyelni – ezek a tengerentúli piac (tehát MI), a hálózati játékok ill. a fiatalabb korosztály. Takagi-san sajnálkozott egy sort a folyamatosan hulló csillagon is: míg 1988-ban a piac 22%-át uralták, tavaly csupán 3.7% volt a részesedésük a nagy játéktortából.

Majesco marad a Majesco – egyelőre. Az Argon Interactive névre való váltás körül ugyanis – pillanatnyilag kibogozatlan – jogi bonyodalmak léptek fel.

Három nagy seregszemléje van évente a videojátékiparnak: Amerikában az E3 (Electronic Entertainment Expo, Los Angeles), Európában az egyre romló színvonalú ECTS (Electronic Consumer Trade Show, London), Japánban pedig a TGS (Tokyo Game Show, vajon hol? ;). Nos a TGS az idei évtől kezdődően nem két, hanem csak egy alkalommal kerül megrendezésre – ősszel (szeptember 20.-22., Japan Convention Center / Makuhari Messe). A profil a szokásos játékszoftver mellett oktatóprogramokkal és az online szolgáltatások bemutatásával bővült – a szakmai "nap" pedig ezentúl a szokásos fél nap helyett egy teljes napon át tart majd. A nagy nevek (SEGA, Konami, Takara, Capcom, Bandai,...) persze nehezen nyugodtak bele a jól megszokott tavaszi prezentációs lehetőség elvesztésébe és a május 11. és 12. között tartandó Tokyo Toy Show-t szállják majd meg a játékaikkal (ezen a bulin általában megvásárolható minden, amit a halandó el bír képzelni: Tekken sör, Pac-Man metélt tészta, S.T.A.R.S. zippo a Resident Evil-ből, Ryo Hazuki előkoptatott bőrjakója,...). Ami az öreg kontinenset illeti, az ECTS idén szakít a 14 éve tartó hagyománnyal és a szakma mellett kitárja kapuit a > nagyközönség < előtt is (szeptember 1. és 3. között, a londoni Ex-Cel-ben).







Szócséplés helyett: Phantasy Star Online akciófigurák egyenesen a SEGA japáni D-Direct (Dreamcast Direct) online boltjából.

GT3 kiegészítő lemez (ismét ;). Július 25.-én jelenik meg Japánban a "Gran Turismo Concept 2001 Geneva", ami a tavalyi genfi autószalon gépeit szervírozza. A járgányok közt a Ford Mondeo ST Sports Saloon, a Maserati 320S Concept (Spyder prototípus amivel idén a Maserati az amerikai piacra készül) és az Opel Astra Coupe OPC X-Treme. Hová lett az európai "Concept Next"?!

Palackposta a Nintendo tábornak: a kocka nincs elvetve – csak a hírzárta esett pont május másodikára...

reiker@eigo.co.jp

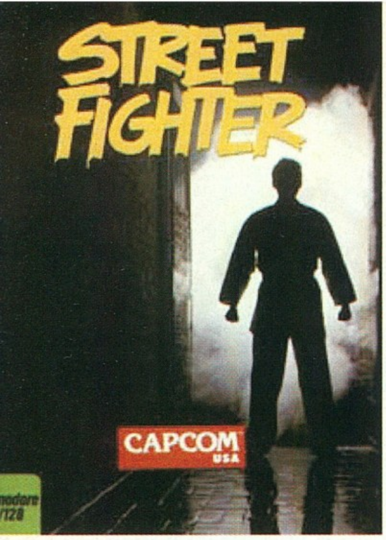
MECHANOID MADRIGÁL #8

PHANTOM CRASH

Fejlesztő / Kiadó: Genki / Phantagram



Célplatform: Xbox, PC
Megjelenés: ősszel
A szitu: Tokió jó szokás szerint elpusztult némi apokalipszis után. A romok közt villámgyorsan repkedő / futkosó gépmonstrumok, ún. "Scoobee"-k csapnak össze. Kívánatos a remek álca opció – segítségével beleolvadhatunk a környezetbe, mint Ragadozó a dzsungelbe. Japáni fejlesztés, koreai kiadóval, amerikai konzolra – helyenként Sakura Wars illattal, amit mi a szerkesztőségben szívesen szippantunk.



PIXELHARCOSOK A POLIGONKORBAN

A STREET FIGHTER JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

1. rész

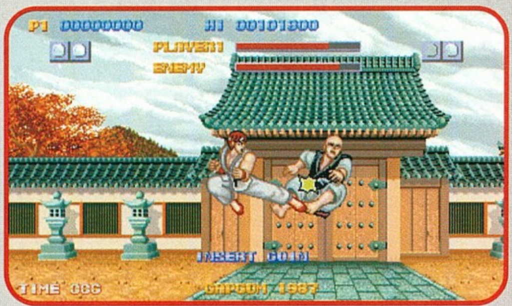
Mesélj R. bácsi, – kérlelték a gyerekek – mesélj! R. bácsi elmosolyodott nem létező huszáros bajusza alatt, örömtől sugárzó tekintete végigszaladt a kölyökkóruson. Lassan, artikuláltan ennyit mondott – Jó.

ELŐJÁTÉK

1987 augusztusában kezdődött, – fogott bele a mesébe – mikor az utcai harcosok a világ minden tájáról gyülekezni kezdtek, hogy az első tornán kihívják és legyőzzék tíz társukat, majd Thaiföld veretlen mue tai (muey thai) kickbox bajnokát, Sagat-ot. A nevezők között ott volt Ryu és Ken, a két fiatal, tapasztalatlan, shotokan karate elemeket is harcművészetébe építő ansatsuken diák. Ryu-n kívül ketten érkeztek Japánból: Retsu, a szerzetes, aki a shorinji kempo tiltott technikáit gyakorolta és Geki, a dobócsillagokkal felszerelt, ide-oda teleportálgató, pengekarmos ninja. Ken-en kívül ketten jöttek az Egyesült Államokból: Mike, az egykori nehézsúlyú ökölvívó világbajnok (akinek ott kellett hagynia a boxot, mert "véletlenül" megölte ellenfelét – az SFII-ben mint Mike Bison tűnik majd fel – nálunk Balrogként) és a kickbox bajnok Joe. Angliából a birkózó-bűnöző punk Birdie és Eagle, a kidobóember utazott ide, akit Sagat elpáholására béreltek fel. Őt a későbbi részekben a Capcom Freddie Mercury imitátorrá (győzelmi csatakiáltás: "The show must go on!") és ebből fakadóan "mássá" gyúrt: a Capcom Vs. SNK 2 japáni változatában Eagle már félreérthetetlenül homoszexuális – ajánlatokat tesz Rock-nak és mosolyog Morrigan (Darkstalkers sorozat, succubus) vonzerején, mondván "bizonyos okok miatt – most nem részletezné – a nősténydémon nem tudja majd elcsábítani" (a nyugati változatokat természetesen cenzúrázták). Kínából Lee, a kínai kempo mestere jött és Gen, az étteremtulajdonos, aki akkoriban bérgyilkosként kereste meg a zsebpénzét. A nyolc résztvevő móresre tanítása után végül a statikus világtérképen repülőgépünk Thaiföld kifutópályáján ért földet: itt a tornát rendező "Mue Tai Isten", Sagat és tanítványa, Adon vártak kihívóra (utóbbi szerény három "sakál rúgása" sikeresen Purgatóriumba küldött minden vállalkozót). A történet szerint Ryu a viadal végén legyőzte Sagat-ot, megsebesítve a bajnokot – a későbbi epizódokban a "sárkány ütés" okozta sérülés szemmel látható Sagat mellkasán.

Nos, ezt kínálva igyekezett előcsalogatni a pénztárcákat a Capcom **STREET FIGHTER** (Chicagoban FIGHTING STREET cím alatt [is], ami a megszokott hat gombos panel helyett két pneumatikus, erő-visszacsatolásos gombbal volt ellátva) c. játéktermi gépe. 8-bites alaplapon; olcsó, kiöregedett alkatrészekből összerakva – mégis friss, egészséges fuvallatként figurálva a Konami Yie Ar Kung Fu, vagy a Data East Karate Champ gépe mellett. Bár csaknem minden megtalálható volt ebben a játékban, amit az SFII sikeréhez asszociálunk (nagyméretű, színes karakterek; speciális támadások, életerő vonalszerű kijelzése, hat gombos irányítás – 3 féle ütés, 3 fajta rúgás, bonusz pályák – kőtáblazúzás, célraütés), a különbség mérvadó. A harcosok közül csak kettő játszható (Ryu és Ken – utóbbit csak a második, jobb oldalon játszó játékos választhatta és csak páros összecsapáshoz), a speciális támadások (tűzlabda, sárkány ütés) pedig olyan nehezen végrehajthatóak, hogy a házi változatok megjelenéséig kézikönyv vagy dokumentáció hiányában a géppel próbát tevő játékosok el sem hitték létezésüket. Akinek mégis sikerült egy "kombó" (a kombináció szóból), az pezsgőt nyithatott: az SF speciális támadásai a sorozat történetének legerősebb attakjai: egyetlen tűzlabda 34%-ot sebez, a halálos csapáshoz tehát elegendő volt egy hármas sorozat (megj.: a jelenleg emulátor alatt kipróbálható változat nem modellezi akkurátusan az eredeti irányítási metódust). Házi használatra az akkori divat szerint Európában a személyi számítógép tulajdonosok (ZX Spectrum, C64, Amiga, Atari ST, PC) kaptak belőle; konzol változatban a PC Engine CD és annak amerikai megfelelője, a NEC TurboGrafx-16 CD-ROM2 (sic!) élvezett átiratot (ismét Fighting Street címmel).





Az SF nem volt siker, ám nem volt bukás sem. Csendben lapult a sarokban – a látogatók a Double Dragon kedvéért tették tiszteletüket az árkádokban és erre a vonalra állt rá a Capcom is, a Final Fight sorozattal – az idő homokja pedig lassan, biztosan eltemette a Street Fighter-t. Senki nem gondolta, hogy ebből a játékból később egy olyan folytatást kovácsolnak, ami hadókenként (tűzlabdaként) söpör majd végig a játéktermeken és az otthonokon.

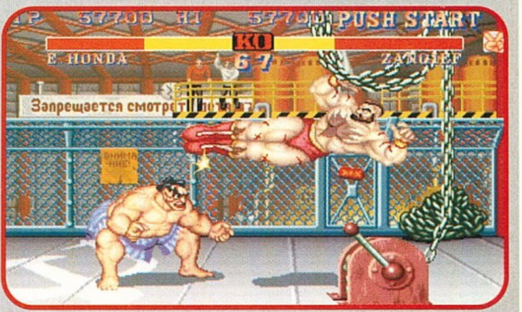
TATSUMAKI SENPUU KYAKU

Azaz Sárkány Forgószél – vagy ismertebb nevén Hurrikán Rúgás. Lássuk csak...

1989. Tavasszal a Capcom bemutatja a Final Fight-ot, Street Fighter II logóval az elején, de "lebuknak" – a játéktermek üzemeltetői dühösen jelentik ki: "Ez NEM Street Fighter". Megjelenik a Final Fight, majd megszámlálhatatlan klónja; mind az új, 16-bites CPS (Capcom Play System) alaplapon. A cég jelentős pénzügyi sikereket könyvelhet el; elsősorban a tengerentúlon, így az amerikai divízió nyomására a Konami-tól korábban átigazolt Yoshiki Okamoto a Street Fighter folytatásán kezd dolgozni: a project producere Noritaka Funamizu, a karakterek tervezéséért felelős húszfős csapat vezetője Yasuda Akira (a teljes brigád 35-40 emberből állt – szokatlanul nagy csapat volt ez akkoriban). Minden harcoson egyidejűleg több tervező dolgozott – Ryu kinézete nagyban Manabu Takemura érdeme, aki így emlékszik vissza: "Ryu és Ken, a két központi karakter a japán rajongók kérésére maradt és ez jó döntés volt. Ryu a tökéletes japán harcművész, egy igazi budoka – Ken pedig az amerikai szellemmel azonosuló japáni fiatal választása. Ryu-n látszik a kemény edzés – ruhája szakadt és mezítláb van: nem csak bent a dojo-ban, kint a szabadban is állandóan gyakorol – ő az, aki télen, a jeges vízben is úszik. A fején vörös szalag – ez a hachimaki –, ezt Japánban ma is viselik az emberek, ha valami nehéz, valami bonyolult, összetett dologgal kell megbirkózniuk".

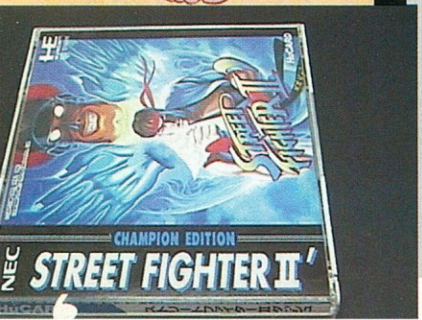
1990. Több száz oldalnyi terv és elképzelés megtekintése után a játék kezd körvonalazódni. Nyolc játszható karakter, 12 helyszín. A csapat olyan bemenet-szkennelő rutint fejleszt ki, ami később forradalmasítja az ipart – az új irányítás megérez olyan összetett mozdulatokat is, mint pl. a "félkör" + rúgás – lerakva ezzel az időzítésre és technikára építő kombórendszer alapjait. Okamoto szinte a végkimerülésig hajtja magát. Reméli, hogy sikerül elérniük a Final Fight sikerét, de kétségek gyötrik, ideges – az aktív baseballozásban keres kikapcsolódást, hogy gondolatait elterelje a játékról. Nincs pontos fogalma arról, mit szabadít el.

1991 márciusa. Két év fejlesztés után megjelenik a **STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIORS**. A játék világszerte BOMBASIKER. Az amerikai játéktermek valóságos reneszánszukat élik: a legtöbb üzemeltető több gépet is vesz – ilyen utoljára egy évtizede volt, a Pac-Man esetében. Az emberek sorban állnak, a hír szájról szájra terjed; a játéktermi gépeken a Capcom több pénzt keres, mint Hollywood a Jurassic Parkon. Egyedül Amerikában megközelítőleg 60.000 játéktermi gép került értékesítésre, a különböző módosításokat hozzászámolva ez a szám világszerte már 140.000. Óriási bevételi forrást jelentenek a házi változatok: akkor is, ha hivatalosan csak SNES-re (több, mint 2 millió eladott példány), GameBoy-ra ill. házi- és személyi számítógépekre készült átirat (megj.: az EREDETI SFII napjainkban csak a Street Fighter Collection 2 lemezen talál-











ható meg – PlayStation és Saturn verzióban jelent meg – ezen a korongon azonban fellelhető az első SF, a Champion Edition ill. a Hyper Fighting is).

De miről is van szó: a tornát most a rejtélyes Vega rendezi és tizenkét harcos méri össze rajta erejét és tudását. Az előző részből csak Ryu, Ken, Sagat és Mike térnek vissza, mindenki más új. A brazil Blanka egyszerű lélek. Valódi neve Jimmy és egy csúnya repülőgép-szerencsétlenség egyedüli túlélőjeként az Amazonas dzsungeleinek faunája nevelte fel, Maugli módra. Közben megtanulta, hogyan vezethet át magán némi magasfeszültséget. A kínai Chun Li a világ legerősebb hölgye (szülinap: 1968. március elseje, magasság: 169 cm, méretek: 84-59-89, vércsoport: A, súly: titok!!! ;). Nem, nem öreg: a játék megjelenésének évében pont 23 éves volt. Öt éves korától edzett, szobájának falát Bruce Lee poszterek díszítették. Kitűnő lövő (hatodik egy nemzetközi versenyen). Harcstílusa eredetileg Wu Shu, amit a Capcom később Tai Chi-re változtatott (hiszen a Wu Shu-t az apácák használták és nem voltak benne magas rúgások azon egyszerű okból kifolyólag, hogy az apácák hosszú ruhája ezt nem tette lehetővé); majd az SFIII-mal ismét Wu Shu lett (immáron egyéb elemekkel tarkítva ;). A tornára a bosszú hozta: Vega (Bison) megölte apját; őt a család öreg barátja, Gen (lásd első SF) tanította. Az indiai Dhalsim sokáig csendesen meditált elefántjai között, majd arra az elhatározásra jutott, hogy meg kell állítania a planétán egyre csak gyülemlő gonosz energiák szabad áramlását. Aguni tűzisten segedelmével a jóga energiát tüzes leheletté tudja transzformálni. A nyakláncként viselt gyermeki koponyák egy járvány idején megüresedett árvaház mementói. A jóga ereje a gurut erős mentális képességekkel ruházza fel – képes olvasni a gondolatokban. De ez egyértelművé válik azonnal, amint szembekerülünk vele ;). A japáni rikishi (sumo birkózó) Edmond Honda azért érkezik, hogy bizonyítsa a világnak: a sumo birkózás igenis igazi, bármely másikkal felérő küzdősport. Nem csak harcos, tanár is: szomszédai állandóan panaszkodnak a hatóságok felé a dübörgésért. Az amerikai vadászpilóta, Guile a kronológiailag korábban játszódó Zero 3-ban meggyilkolt bajtársát, Nash-t (nálunk Charlie) érkezett megbosszulni. Amikor nem játszik Rambót, a családjával és Safu nevű kutyájával tölti szabad perceit. Az SF2 után Ken elveszi felesége hugát, Elizát – így sógorokká válnak. A játszható harcosok sorát Zangief zárja: egy igazi orosz hős ("a trú rasün hiró" – lásd az Armageddon-t), aki Gorbacsov felkérésére végigbirkózza a világot – később az ex-elnök személyes testőre lesz. Elismert pankrátor, szereti a vodkát és jól tűri a hideget – ellenben gyűlöli a szép, fiatal lányokat – ami nem is csoda, ha tudjuk, hogy hivatalosan ő sem heteroszexuális.

A négy "főnök" közül Sagat a "legkisebb" – ekkor már nem a "Mue Tai Isten", (az 1. és 2. torna közt játszódó Zero 2-ben ugyanis tanítványa, Adon elhódítja tőle a címet) de szívesen összeakasztaná ismét (ugyancsak nem létező :) bajszát Ryu-val. A második páciens Mike, pontosabban Mike Bison. A Capcom amerikai részlege óvatosan (és okosan) átnevezte a boxolót (aki egyértelműen egy Mike Tyson inspirálta karakter volt) Balrog-ra – egy olyan országban, ahol egy mosógép használati útmutatójában fel kell tüntetni, hogy az háziállat és gyermek tisztítására nem alkalmas, ez teljesen érthető döntés volt. Nem akartak Capcom Vs. Tyson pert – a Balrog névre hallgató karakter azonban így név nélkül maradt. Megkapta hát Vega nevét, aki végül felvette az M. Bison nevet. Világosabban: Mike Bison Japánban = Balrog nyugaton (tehát nálunk is); Balrog Japánban = Vega nyugaton és Vega Japánban = M. Bison nyugaton. M. Bison (Balrog) profilja és története megegyezik Mike-éval, ami gyakorlatilag Tyson valódi profiljának karikatúrája. Egyszerű :). A második tornára csak a haszonszerzés hajtja. A spanyol Balrog (Vega – az egyetlen ember, akinek előnyére vált az átnevezés) egy nemes família sarja. A családban mindenki gyönyörű volt, de elszegényedtek – így anyja kénytelen volt egy gazdag, ám rút arcú birtokoshoz menni. Balrog barátunk kezdetben matador volt, majd tett egy kirándulást Japánba, hogy némi ninjutsu-t szívjon a vérkeringésébe – közben apja (attól az igazságon alapuló meggyőződéstől vezérelve, hogy felesége lenézi őt csúfságáért) megöli az édesanyját, emberünk pedig bepörög. Nappal nemesúr, éjszaka vérszomjas gyilkos, aki kedvtelésből nyomorék koldusokat mészárol le. A főellenség Vega (Mike Bison). Itt egyszerűen egy erős harcos, aki a legerősebb szeretne lenni – kíméletlen diktátorrá, szellemi energiák zsonglőrévé és a Shadaloo terrortábornokává csak később alakítják majd át a Capcomnál.



Szóval Tatsumaki senpuu kyaku… G. (valaha M.) bácsi ezt álmából felébresztve is vágná, gyerekek… Majd' el felejtettem: figyelemreméltóak a bonusz pályák – ezek kizárólag a kor "csapkodd gyorsan azt a gombot"-divatja miatt kerültek a játékba, egyenesen a Final Fight-ból. Az SSFII X idejére teljesen eltűntek és csak a Street Fighter III: Second Impact injekciózta őket vissza a sorozatba. Érdekes még a Ryu által a játékban folyamatosan emlegetett Sheng Long – annak idején az amerikai EGM magazin – bolondot csinálva az egész közösségből – elhintette, hogy egy rejtett karakterről van szó (sok kis csoport ma is ebben a tévhitben él – a Street Fighter II szerepjátékosok pl. meg vannak győződve róla, hogy Sheng Long azonos Ryu mesterével, Gouken-nel). Nem – a Sheng Long egyszerűen a shoryuken, a sárkány ütés – kínaiul ;).

A Street Fighter II tehát legendává vált. Hőseit akciófigurákba fröccsöntötték; titkait képregény-füzetek százain és újságcikkek ezrein át boncolgatták. A Gottlieb flippert gyártott a játékból, a Tiger kvarcjátékokat, Hollywood pedig – mozit. A magazinok nemes egyszerűséggel "minden idők legjobb játékának" kiáltották ki. A Zero (Alpha) sorozat követk…

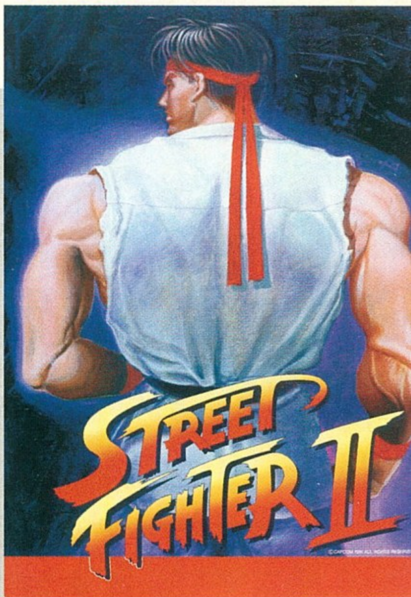
Ajéoá! – ordított be ekkor valaki a gyerekseregből, – mi van a többi Street Fighter II játékkal?! – jött a firtatás. Jól van, jól – nyugtatta meg őket R. bácsi –, sorra kerülnek azok is. Menj fiam, hozd be azt a kék üveget az almárium tetejéről, vigyázva – szólt oda egy nyurga legénykének –, ha nem éred el, tolj oda egy széket. Bele ne igyál, mert akkor rajtad mutatom meg a többieknek Honda "100-kezes pofonját" – kacsintott ravaszul. Az ital rövid csörömpölés után rendben meg is érkezett. Bristoli sherry – fahordókban érlelik a város főtere alatti pincékben, 1796 óta… káprázatos zamata van – mélázott el. Aztán ígéretéhez hűen, folytatta.

Függetlenül minden sikertől, az eredeti SFII a sorozat minden idők legtöbb hibájával rendelkező epizódja volt – nem egy esetben újra kellett indítani a játéktermi gépet, mert azt sikeresen "befagyasztotta" egy-egy merészebb kezdeményezés a játékos részéről. Furcsa, de igaz: maguk a "kombók" is egy programhiba eredményei – de mint ahogy majd' minden nagy felfedezés hibák és véletlenek eredménye, ezen igazán nincs is mit csodálkozni. A készítők fejükbe vették, hogy a gonosz hibákat kijavítják… – ezzel az akarattal foglalkozik következő fejezetünk, a…

GYÉMÁNTCSISZOLÁS A RÁGÓGUMIGYÁRBAN

1991 áprilisában a **STREET FIGHTER II - CHAMPION EDITION** nyitotta meg a "javított" Street Fighter II verziók sorát. A történet azonos, az akció azonban gyorsabb, a gép pedig keményebb ellenfél lett. Itt Vega és barátai (Bison, Balrog) már játszhatóvá válnak és ennek örömére felszerelkeztek néhány új támadással, a harcok pedig azonos helyszíneken, ám más napszakban folynak. A legfontosabb újítás természetesen az volt, hogy a játékosok végre AZONOS karaktert választva is összemérhették tudásukat – a játék így kiegyensúlyozottabb lett (az eredetiben egy tapasztalt Guile / Dhalsim bajnok ellen gyakorlatilag lehetetlen volt győzni) és a harcosok feletti veszekedésnek is vége szakadt (lásd "nemá', én













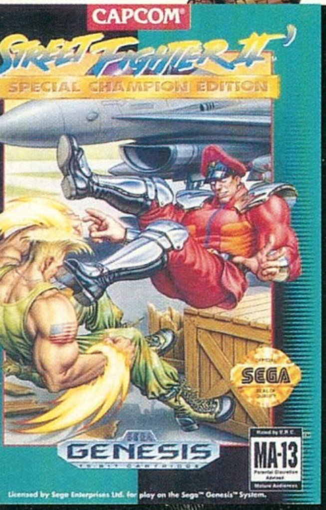






(CE) idején még mindegyik boss fináléja ugyanaz volt. További precíziós beállításokat végeztek a harcosok közti egyensúlyon is (ami sajnos még mindig nem lett egyensúly: a CE az azonos karakterválasztás lehetősége ellenére még mindig a Guile / Dhalsim páros erőfölényét örökölte – itt már radikális módosításokat vetettek be az állandó sírás-rívás beszüntetésére: Guile kőkeményen le lett "gyengítve"). Házi változat PC, Super Famicom (Super Nintendo) és MegaDrive (Genesis) gépekre készült (hogy ne legyen egyszerű az élet, csodálatosan összekevert nevekkel: Japánban mint STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION PLUS, nyugaton mint STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION – mindkettő természetesen a HYPER FIGHTING, némileg átgyúrva). A SNES változat a gép történetének első 20 megás, a MegaDrive verzió a konzol történetének első 24 megás kazettája volt. A játékosok arcán soha nem látott ember nagyobb mosolyt.

akartam Ryu-val lenni!"). Ryu és Ken harcmodora is finoman távolodni kezdett egymástól – Ryu a megfontoltabb (defenzív), Ken a forróbb fejű (offenzív) harcos szerepét kapta. A játéktermi játékon kívül HIVATALOSAN kizárólag egy NEC PC Engine átirat készült (nem hivatalosan megszámlálhatatlan), az amerikai Turbografx tulajdonosok azonban ezúttal lemaradtak a mókáról. A tervezett MegaDrive konverziót a SEGA lefújta, amikor tudomást szereztek arról, hogy a Nintendo gépére azonos időben már a kiforrottabb SFII Turbo érkezne – ami rendben meg is érkezett, hisz 19 hónappal később befutott a **STREET FIGHTER II TURBO - HYPER FIGHTING EDITION** (nálunk egyszerűen STREET FIGHTER II' - HYPER FIGHTING). A világ ekkor már totális SFII lázban égett, nem meglepő hát, ha élelmes távol-keleti kalózok számtalan variánsot gyártottak belőle (Esetünkben játéktermi ROM szett kalózokról van szó. Az ilyen chipkészletet azonos névvel illetik a katalogizáló gyűjtők, mint a zenevilág "nem teljesen hivatalos" koncert CD-it, vagy a szerzői jogokra fittyet hányó szocialista ipar "majdnem Playmobil" ill. "Csillagok Háborúja" akciófiguráit: mind-mind BOOTLEG). A Capcom, félig megilletődve, félig haragosan, felébresztett oroszlánként ezt a verziót telepakolta a kalózok újításaival: a harc turbó sebességre kapcsolt, a harcosok új technikákat kaptak. A legjelentősebbek a Ryu - Ken - Chun Li trió hurrikán rúgása, Chun Li tűzlabdája és Blanka vertikális vetődése – kivétel nélkül kalózötletek. Meghökkentő tény: ezek a friss trükkök gyakorlatilag EGYETLEN új animációs fázist sem igényeltek: Chun Li tűzlabdája pl. a kétkezes ütésének és Dhalsim kékre színezett jóga tűzgolyójának ügyes összemontírozása. A kosztümök színpalettájával játszottak egy kicsit, Vegáék pedig végre saját befejezést kaptak – a Champion Edition





1993 újabb két remixet köszönthetett. A Capcom ekkor görgette elő CPS2 (Capcom System 2) hardverét – a magasabb szintű grafikai és zenei lehetőségek (QSound) pedig egyértelműen a szinte azonnal klasszikussá vált sorozat újrakeveréséért lihegtek. A **SUPER STREET FIGHTER II - THE NEW CHALLENGERS** nevéhez hűen egy csodálatos bevezető animáció után végre új kihívókat küldött a küzdőtérre: Ők Cammy (UK), Dee Jay (Jamaica), Fei Long (Hong Kong) és T. Hawk (Mexikó). A történet banális szövődményeket szedett össze: Vega (M. Bison) itt már a Shadaloo (Amerikában Shadowlaw vagy Shadowloo) bűnbanda feje és Guile, Cammy, Chun Li vagy T. Hawk kivétel nélkül rejtett szándékkal neveznek a tornára – valójában Vega bőrére fáj a foguk. A juvenile sztoricsavart igen nagy valószínűség szerint a Midway féle Mortal Kombat mitológia körüli zsongás ihlette. Cammy White az egyik hivatalosan "legdokumentáltabb" szereplő – külön cikksorozatot lehetne szentelni neki. Egykoron a Shadaloo agymosott bérgyilkosa volt, akit Dhalsim ellen küldtek, de az a jóga erejével elkezdte tisztogatni a lány elméjét – amit persze Vegáék nem néztek jó szemmel. Szerény személye ellen irányuló merényletek sorozata után Cammy "felszabadítja" a Shadaloo Elit Különleges Alakulatát (12 db. Agymosott "Baba"), majd a Királynő titkosszolgálatának (MI-6) terrorista-elhárító részlegénél (Delta Red) tér magához – feladata a Shadaloo utáni nyomozás (megj.: remek ötlet – legalább annyira jó, mintha Osama Bin Laden próbálna meg beépülni a CIA-be ;). Cammy eredetileg Vega (Bison) elméjének befogadására lett "kitenyésztve", testében a big boss DNA-ját hordozza. A jamaikai Dee Jay (az egyetlen olyan SFII karakter, amit nem túlóráktól terhes oszakai éjszakákon ötlöttek bele a történetbe – Dee Jay egy amerikai Capcom alkalmazott agyszüleménye) mint kickbox világbajnok és popsztár (beceneve: "Déli Üstökös") teszi tiszteletét a tornán, hogy harc közben új ritmusokat (?!) fedezzen fel a dalaihoz. Fei Long (ejtsd: Feilon' – a "g" a név végén csendes) a Hitenryu kung fu ifjú mestere és akciófilm sztár Hong Kong álomgyárában. A torna végén visszavonul – eredetileg visszautasítja a filmes ajánlatokat – miután azonban a (New Challengers előtt játszódó) Zero 3-ban felfedezik, a Revival-ben (GBA) a Capcom átírta a befejezést ennek megfelelően – Fei Long visszavonul a vászonról (ettől függetlenül marad mozicsillag ;). A két méter 30 cm magas, 162 kilós mexikói óriás, Thunder Hawk meghívóval érkezik a bajnokságra – azzal a nemes céllal, hogy lekeverjen néhány derekas pofont Vegának. A motiváció: Vega Hawk apjának gyilkosa. A Zero 3 idejében még (majd) törzsének





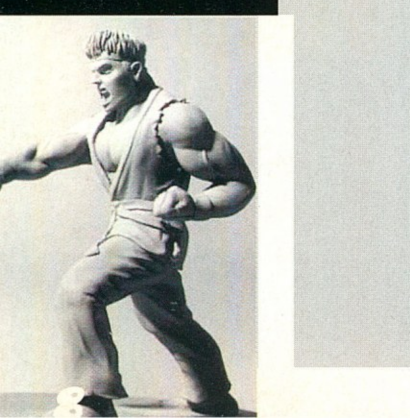
RYU

Születési idő: 1964. július 21.
Születési hely: Japán
Magasság / súly: 175cm, 68kg
Méretek: 110-81-85
Vércsoport: O
Harcstílus: Ansatsuken

Háttérinformáció:
Ryu származásáról keveset tudni: csecsemőkorában anyja Gouken gondjaira bízta, aki saját fiaként nevelte fel. Ifjúvá cseperedve megismerkedett a mostohaapja szárnyai alá tuszkolt Kennel, akivel együtt edzett - a két srácot szoros barátság és némi egészséges versenyszellem fűzi egymáshoz. A "Harcosok Álmát" követi – életét a harcnak és a tökéletesség hajszolásának szentelte. Irtózik a pókoktól – egy alkalommal, amikor a szabadban aludt egy nagy, szőrös (pók) mászott a szájába...

Történet:
SF: Az első tornára azért nevezett be, hogy önmagának bizonyítson. Sagat azonban kemény ellenfélnek bizonyult és CSAKNEM legyőzte a fiatal harcost. Ryu már a földön hevert, Sagat pedig odalépett hozzá és a kezét nyújtotta neki, hogy felsegítse, amikor emberünkön elhatalmasodott a győzni akarás - olyan mérhetetlen fokon, hogy elméjét szinte felzabálta a Satsui no Hado ("A Gonosz Szándék") és benyomott egy hatalmas shoryuken-t Sagatnak – életre szóló testi és lelki sérülést okozva ezzel a "Mue Tai Istennek". Ryu győzött – győzelmét azonban némiképp beárnyékolta a tény, hogy nem tisztességes eszközökkel érte el, amit elért ill. hogy hazatérve holtan találta mostohaapját, akit mostohanagybácsija, Gouken páholt holttá. Zero / Alpha 2: Ryu Gouki keresésére indul, akit meg is talál a Gokuento szigeten – de Gouki számára a küzdelem csak próba; kíváncsi Ryu erejére és tudására. Röviden kóstolgatják egymást, majd Gouki kerek perec közli: a "Gonosz Szándék" megtalálható Ryu-ban – ha egyszer majd sikerül teljesen felébresztenie, újra megküzdhetnek. A monológ után ütést mér a talajra, amitől a sziget a tengerbe süllyed – Ryu csak a szerencsének köszönheti, hogy megmenekül. Fogalma sincs róla, mit jelentenek Gouki szavai – összefut Kennel, aki legyőzi, mert a fiatalember össze van zavarodva és képtelen fókuszálni. A vereség és a régi barát szavai rendet raknak Ryu elméjében, de ráébred: sokat kell még tanulnia. Felkeresi őt Sakura, a fiú első számú rajongója – rugdossák egy kicsit egymást, majd Ryu gálánsan győzni hagyja a lányt. Zero / Alpha 3: Hősünk összefut egy Rose nevű hölggyel, aki figyelmezteti: Vega (Bison) vadászik Ryu-ra, legyen óvatos. Vega el is kapja Ryu-t és agykontroll béklyóit borítja a fiú fejére, hogy megszerezze a harcos testét következő inkarnáció gyanánt. Szerencsére Ken és Sakura időben érkeznek - feltartóztatják Vega-t, míg az ekkor Vega szolgálatában álló Sagat – feleszmélve, milyen amorális főnöke – kezelésbe ("Fight!") veszi Ryu-t. Ryu öntudatra ébred, Vega visszavonul. SFII: Ryu végleg felhagy a "Gonosz Szándék" lényegének firtatásával és egyszerűen, a tiszta harc kedvéért benevez a második tornára. Gouki belátja: Ryu boldogul a sötét oldal segítsége nélkül is és türelmetlenül várja a napot, mikor keresztfia méltó ellenfélnek bizonyul majd. SFIII - Second Impact: Ryu benevez, Oro legyőzi. SFIII - 3rd Strike: Amerikába utazik, hogy felkeresse Kent – végigstoppolja az Államokat; a Nagy Almában rálel Kenre. Barátságosan elpaskolja, ahogy a közben feltűnt SFIII bajnokot, Alexet is.

Mit csinál most?
Gyakorol és felkészül, valószínűleg Oro társaságában. Közben új ellenfelek után kutat – mint mindig...





("Villámláb" törzs :) hiányzó tagját keresi, akit a Shadaloo rabolt el. A négy új szereplőhöz természetesen négy új pálya is járt; a grafikát újrarajzolták, a karakterek animációs fázisait feltöltötték. Chun Li megkapta végre a SAJÁT tűzlabdáját, Ryu és Ken pedig tovább távolodtak egymástól – már ami a személyiségük jegyeit illeti. Fontos apróság: a gép végre kijelezte a kombókat. Míg a játéktermi változat többé-kevésbé sikeres volt, a SNES és MegaDrive sorozatok eladásai nem váltották be az ide bilincselt reményeket – túl gyorsan és túl kevés változtatással érkeztek. De miért is emelték volna le a vásárlók az Új Kihívókat a polcokról négy új harcosért – a régi változat már csaknem minden otthonban ott figyelt. Ráadásul a Hyper Fighting kiadással ellentétben a New Challengers nem volt "turbó". Lassú volt, egy gyorsuló világban. A pofonból kaptak a PC-sek, az Amigások (külön 32 és 256 színű változatot) és a Commodore CD32 tulajdonosok is. A másik változat a **SUPER STREET FIGHTER II - THE NEW CHALLENGERS: TOURNAMENT EDITION**. Itt a diverzitás maximálisan kozmetikai jellegű – ez a kiadás kizárólag játéktermet látott.

1994 hozta magával az utolsó (előtti ;) és egyben tökéletes SFII variációt. A **SUPER STREET FIGHTER II X - GRAND MASTER CHALLENGE** (nálunk SUPER STREET FIGHTER II TURBO) az éra végső SFII-je, a "legjobb" SFII. A játékteremből hazatérve az Amigán, CD32-n, vagy a Panasonic által publikálva a frissen kipumpált "következő generációs" dodón, a 3DO-n élvezhette a beteljesülés felé rendíthetetlenül masírozó rajongó. Később a PlayStation / Saturn gépek kétlemezes "Street Fighter Collection" gyűjteményében csinált társaságot a SSFII-nek ill. a Zero 2 Dash-nek (Zero 2 Alpha). A játék legtökéletesebb megjelenése az exkluzív japáni Dreamcast kiadás (SUPER STREET FIGHTER II X - GRAND MASTER CHALLENGE FOR MATCHING SERVICE). Bevezették benne a "szuper kombót" – a sarokba szorított, kiütésre álló játékosok végső reménysugarát: ezt a kellemetlenül erős támadást akkor lehetett végrehajtani, ha a "szuper" skála maximumra hágott. Bemutatták Goukit (Akumát), akinek Shin-Gouki (Super

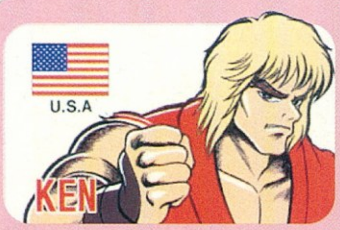


Akuma) formájával megküzdeni csak a legnagyobbak osztályrészéül jutott – a hozzáféréshez folytatás ("continue") nélkül kellett végigjátszani a játékot, bizonyos számú "perfect" kimenetelű küzdelem vagy a harc "szuper kombós" befejezése mellett. Gouki a közhiedelemmel ellentétben nem gonosz és nem halhatatlan, de még csak démon sem szállta meg (Capcom USA félrefordítás). Bár megölte mesterét, majd fivérét (bátyját), Goukent is – de mindkettőt becsületes küzdelemben – ez pedig békésen elfér a személyes etikai kódexében; ő az "abszolút harcosok" útját járja. Ez a csúnya ember rádásul Ryu nagybácsija (Gouken örökbe fogadta Ryu-t ;). A tornára nem nevezett be hivatalosan – csak beugrott, hogy letesztelje a "híres" Vegát (Bisont). A történet szerint a Shadaloo főnök még egy egyszerű "Shun Goku Satsu"-t sem bírt ki (fiktív speciális technika, aminek során mindkét harcos tesz egy rövid kirándulást a Pokolba és akinek nem teljesen tiszta a tudata, azt szétkapják a démonok – függetlenül attól, bűnös lélek-e vagy sem). Így itt el is búcsúztunk Vegától ;). Bennünket bosszantó teleportálási képességével; karate, dzsúdó, taekwondo és koppo elemekkel felcicomázott ansatsuken harcművészetével és védhetetlen shoryuken kiszereléssel fog bosszantani. A technikai dolgokra visszatérve: beszerelték a kosztümváltás remek lehetőségét – New Challengers kosztümbe bújva harcosunk TULAJDONSÁGAI is visszaálltak – nem volt képes szuper kombóra, ugyanakkor bizonyos támadásai erősebbek voltak (végre sikerült ragyogóan kibalanszírozni a játékot). A sárkány ütések megszakíthatóak és védhetőek lettek (Gouki esete a kivétel), a védekezések megkerülhetőek. A jól bevált stratégiák darabokra hullottak, a harc új dimenziókat nyert. A Street Fighter II végre megkapta igazi formáját...

Igazán kár, hogy ez ekkor már senkit sem érdekelt. A játéktermekben és a nappalikban valósággal hemzsegtek a klónok, másolatok és utánzatok. Az Államokban a Mortal Kombat, Japánban az SNK offenzívája a Fatal Fury (hasonlóan rétestészta stílusban), Art of Fighting és Samurai Shodown (Samurai Spirits) sorozatokkal. A Capcom óriási gondokkal küszködött - hatalmas mennyiségű SSF II (SNES / MD) maradt a nyakukon – a nagyközönség gyakorlatilag beleunt a folytatásokba. Mindenki a Street Fighter III bejelentésére várt. Arra azonban EKKOR még várhatott...

R. bácsi tekintete a falióra tévedt, arca elkomorult. Késő van gyerekek – motyogta –, a szüleitek már egészen biztosan betegágyba aggódták magukat. Azt már ti is tudjátok, hogy a legeslegutolsó SFII nemrég jelent meg, GBA-ra: **SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL** (SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL) cím alatt potyogtatja le planétánk harcos szellemű játékosainak állát. A Capcom az időközben megjelent temérdek részhez igazította a szereplők szóváltásait és befejezéseit – egyedül ITT követhető tehát végig a HIVATALOS Street Fighter II történet – a Revival sztorija felülír mindent... most fussatok gyorsan haza. Ha az égiek is úgy akarják, egyszer majd folytatom a mesét...

reiker@eigo.co.jp



KEN MASTERS*

Születési idő: 1965. február 14.
Születési hely: Egyesült Államok
Magasság / Súly: 175cm, 72kg
Méretek: 110-82-86
Vércsoport: B
Harcstílus: Ansatsuken

*Ken a Masters utónevet akkor kapta, amikor a Capcom Street Fighter II akciófigurákat hozott forgalomba és a Mattel (a Barbie mögötti firma) a másodperc tört része alatt fogta perbe a céget – mondván Ken Barbie barátja, nem holmi shoryuken-t rikoltozó, vörös gi-s vadember. Hogy meg lehessen különböztetni a két szőke Ken-t, a Capcom a Masters családnevet adományozta emberünknek.

Háttérinformáció:

Ken genállományának csak negyede amerikai – háromnegyede japáni (értsd: édesanyja japáni, apja félig amerikai). Hihetetlenül gazdag családból származik (azt rebesgetik, a Masters família egyike a tíz leggazdagabb dinasztiának a Földön), nem szenved hiányt semmiben. Tizenévesen bohém naplopóként él, barátnőit gyakrabban váltja, mint alsóneműjét – a családnak ebből persze gyorsan elege lesz: ismerősükhöz, a japáni Gouken-hez küldik, aki rohamléptekkel farag embert belőle. Itt ismerkedik meg a sensei fogadott fiával, Ryu-val – barátok és vetélytársak lesznek.

Ken nem természetes szőke – szőkített. Nős, felesége Eliza. Egyetlen fiuk Mel, aki apjához hasonlóan harcos szeretne lenni (reméljük, hogy sikerül neki – a pletykák szerint a Capcom nem akarja folytatni a Street Fighter sorozatot, csak a "versus" játékok szintjén – azok pedig nem részei a hivatalos történetnek). Van egy tanítványa is, Sean Matsuda.

Történet:

SF: Ken HIVATALOSAN nem vett részt az első SF tornán – ez idő tájt az US Martial Arts Tournament bajnoki címét szerezte meg. Itt ismerkedett meg később feleségével, Elizával. Meglátogatja Gouken-t, de pont abban a pillanatban érkezik, amikor Gouki (Akuma) egy végzetes kimenetelű párviadalban legyőzi az idős mestert. Zero / Alpha 2: Ryu keresésére indul – találkoznak, megverekszenek, Ryu szétszórt, Ken győz. Itt ajándékozza Ryu-nak a piros hachimaki-t, emlékeztetőül a vereségre. Zero / Alpha 3: Ken összefut Sakurával, aki Ryu első számú rajongója – együtt nyomoznak az időközben eltűnt első számú hős után. Megtalálják – agykontroll alatt tartja őt a gonosz Vega (Bison). Szerencsére Sagat segítő kezet nyújt – míg ők feltartóztatják Vegát, az egykori rivális helyrepofozza (szó szerint) Ryu-t. Mindenki boldog – Ken és Ryu versengése tovább folytatódhat. SFII: Buli van, Ken nem maradhat ki. SFIII - Second Impact: Hősünk részt vesz, de nem nyer. Tanítványa, Sean is próbálkozik – Ken megleckézteti. SFIII - 3rd Strike: Ken második alkalommal is megnyeri a US Martial Arts Tournament-et. Felajánlja a díjat Sean-nak, de az visszautasítja, mondván: szeretné azt saját maga elnyerni.

Mit csinál most?

Boldogan él a családjával, amíg meg nem hal – vagy át nem írják az életrajzát Oszakában.









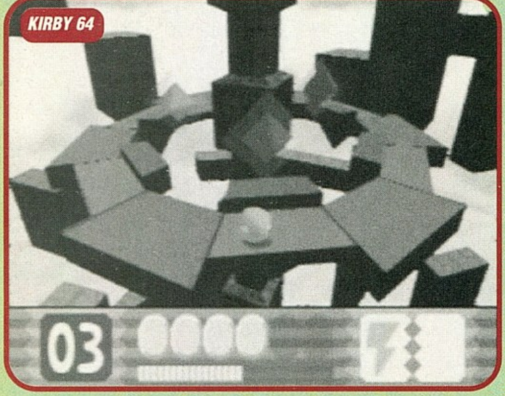


RETRO ROVAT



PROLÓGUS HELYETT

Ebben a hónapban kicsit szünetel a Retro rovatunk, jobban mondva van, de ezúttal nem a SNES és Megadrive kapja benne a főszerepet, hanem az általam leginkább favorizált Nintendo 64. Sikerült ugyanis rávennem a felettesemet, hogy adja nekem ezt a négy oldalt, hogy bemutathassak néhány érdemtelenül (vagy nem) kimaradt programot. Külön köszönet még Vincze "Z a Boss" Zoltánnak, aki rendelkezésemre bocsátotta a hamarosan górcső alá kerülő programokat, és aki egyébként kis hazánk legnagyobb Nintendo "forgalmazója". Nem is értem, hogy miért nem kapta még meg Miyamoto-tól az Arany Mario szobrocskát, mint "Best Seller". (Z! Csak az elveidet add fel! Mindketten jobban járnánk!) Mindenesetre, ha már a Veres kollega reklámozta a Pecsát, mint elfeledett SNES játékok lelőhelyét, még annyit hozzáfűznék a dologhoz, hogy ha valamilyen SNES vagy N64 játékot keresel, jobban jársz, ha inkább kinézel vasárnaponként a gyáli piacra Z-hez, mert garantálom, hogy mindent meg fogsz találni. (Én például jó múltkorában még egy FF6-ot is leltem magamnak!) (Szerencsés! Nekem is kéne. Hozod be azonnal?! GvM) Szóval Nintendo 64. A sokak által utált, és dedós szintre ledegradált konzol. Amin csak 5 éveseknek való játékok vannak. Amin azért valahogy mindig megjelent egy-egy olyan játék, ami elnyerte az "Év Játéka" díjat. Megnézném a sok butaarcú "más konzol" tulajdonost, hogy akkor is így beszélnének-e az N64-ről, ha az is másolható lenne? Na mindegy a Nintendo mindig is külön kihangsúlyozta, hogy az igényes vásárlórétegnek készíti a játékait. Szerencsére ez a hozzáállás megmarad a GameCube esetében is. A pénzünkért legalább minőséget kapunk. (Össze lehet hasonlítani a Rogue Leader-t a Starfighter-rel, vagy a PS2-es Code Veronicát, a hamarosan megjelenő felújított Resident Evil 1-gyel. Amikor a netről lehúzott előzetes videót néztem, először azt hittem, hogy a film trailer-e az!) Mondjuk az meg az érem másik oldala, hogy csak azok ruházzanak be GameCube-ra akik képesek egy-egy jobb játékra több hónapot is várni, mert ahogy így elnéztem a választékot egy-két saját fejlesztésű játékon kívül nem nagyon találtam nagy durranásokat, na és ugye a GameCube-ot sem lehet majd másolni. No de legyen elég a szócséplésből, ez a négy oldal ugyanis nem sok, főleg, mert az utolsóként tesztelt új Mario játékkal többet is szeretnék foglalkozni egy kicsit.

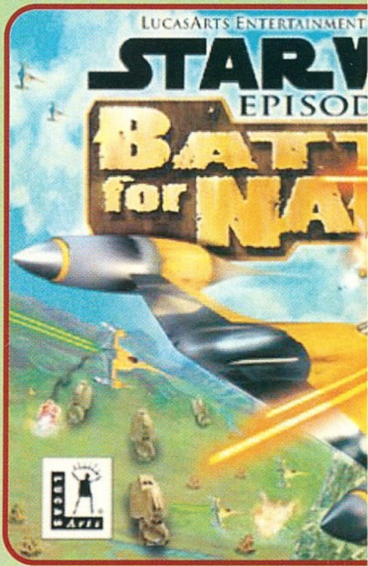


TŰZOLTÓ LESZEK MEG VADAKAT TERELŐ JUHÁSZ

Minap álmot láttam. Álmomban én voltam A Tesztelő, A Játékos, A Kritikus, Az Ítélethozó, A Bíra. A galaxis első számú konzolmagazinjának voltam az első számú embere. Én voltam Akinek A Szava Szent. Én voltam az Isten. A játékkészítő cégek igyekeztek a végletekig a kedvemben járni, mert jól tudták: rajtam áll vagy bukik egy-egy új programjuk jövője. Amiről pozitívan nyilatkoztam, az sikerjáték lett, amiről negatívan az hamar a süllyesztőben végezte. A dolog már olyannyira elfajult, hogy a cégek saját szuperhőseiket küldték el hozzám, hogy bemutassák legújabb játékaikat. Minden hónapban egyszer tartottam ehhez hasonló "fogadóórát". Azon a napon heten jutottak át az előzetes rostákon, amit Rojtos és Vedres asszisztenseim végeztek el helyettem. Elsőként két indián suhanc viharzott be a trónterembe. "UFF! Nagy sápadt arcú törzsfőnök! Az Acclaim új Turok játékában a Shadow of Oblivion-ban szembeszállhatsz a világunkat fenyegető Feledés Ködjével! A Köddel, ami még a világunk megszületése előtt létezett, és mely most elpusztításunkkal fenyeget. Mi a Turok harcosok, a Kiválasztott Indiánok születésünktől fogva az eredendő Ellenség ellen készülünk, aki most a Köd képében jelent meg. Dimenziók csúsznak egymásba, az Ellenség már a mi világunk kapujában van. A Vég közelebb, mint gondolnád! A Sereg erősebb, mint valaha! Ádáz küzdelem van kilátásban! Ezúttal mi szállunk szembe a gonosszal Joseph öcsémmel" – válaszolta a lány, akit, mit kiderült Danielle-nek hívnak, arra a kérdésemre, hogy hol a jelenlegi Turok, Joshua Fireseed. "Újítás a játékunkban, hogy kezdéskor választhatsz közülünk szereplőt, és így két megközelítésből játszhatod végig a történetet. Eltérő pályarészeket járhatsz be velem vagy a nővéremmel" – vette át a szót a fiú. "A grafika maradt a régiben, ha van expansion pakkod, akár nagyfelbontásban is élvezheted a látvány, ami igen szép ebben a módban. Ezúttal kicsit hétköznapibb helyszínekre viszünk el, például egy nagyvárosban kezdünk, és egy felhőkarcoló tetejére kell feljutnod velünk az első főellenséghez, ami mintha csak a Limbo-ból lépett volna elő, tudom, hogy te érted miről beszélek. Utána átmetrózva a város alatt, egy katonai bázisra jutsz, és csak a játék utolsó fejezetében kerülünk át az Elveszett Világba. A megalkotóink mostanában nagyon sokat játszottak a Half-Life nevű programmal, ez meg is látszik rajtunk, hiszen sok pontban hasonlítunk az előbb említett játékra. Nagyobb szerepet kapott a kapcsolók és a kódkártyák megtalálása is, sokszor találkozol majd civilekkel is. Ezúttal igyekeztünk, hogy ne kelljen órákig csak barangolnod a már megtisztított terepen. Ezért inkább több nagy fejezetre, és ezek kisebb szekcióira bontották a játékunkat. Sokat segíthet a játék végigvitelében az újonnan kidolgozott jópofa cheat rendszer is. Ha azonban mégis megunnád az egyjátékos módot, még mindig ott van a multiplayer lehetőség, ahol te is leendő áldozataid igen hosszú ideig elszórakozhattok a direkt erre a játékmódra készített pályákon, a direkt erre a célra tervezett fegyverekkel." (Twhiiip! Egy nyílvessző landolt olyan közel a csuklyásizmomhoz, hogy a pólómnál fogva odaszegezett a falhoz.) "Nézd csak! Megmaradt az az effektus is, hogy a kilőtt nyílvesszőt az ellenfél elporladása után is fel lehet venni!" – újságolta Joseph, miközben kihúzta a falból a vesszőt. "Azt még nem is mondtuk, hogy a helyszínekkel ellentétben viszont az ellenfeleink egyáltalán nem hétköznapi figurák. Ezúttal igazán undorító szörnyekkel kell megküzdenünk: zombikkal, hatalmas nyolclábú póktestű kreatúrákkal. Egynémelyük mintha csak a Half-Life beteges világából teleportálódott volna át hozzánk. Sajnos azonban teremtőik ebből a részből már száműzték az erőszakot, nincsenek leszakadó végtagok vagy fejek, az összes ellenfelünk egyforma módon pukkan darabokra. És hát a kiömlő trutyi is csak állagában hasonlít vérhez, de színében már semmiképp sem." "Pedig vannak nagyon baba új fegyvereink is" – vette át a szót Danielle – "Ráadásul egyiket-másikat csak velem vagy az öcsémmel játszva használhatsz!" "Igen ! Igen !" – kiabálta túl nővérét Joseph, miközben én megpróbáltam kitérni a kezében tartott Vampire Gun tűzirányából – és megint van egy szájfer fegyver, aminek minden pályán el van rejtve egy darabja! Én már össze is szedtem, látod!" " Hé! Srácok, ezek az eszközök nem gyerekek kezébe valók. "Adjátok csak ide" – szólalt meg egy igen ismerős hang a hátuk mögül, majd adott mindkettejüknek egy apai maflást. A gyerekek sírásra görbülő szájjal rohantak ki a duplaszárnyú ajtón.

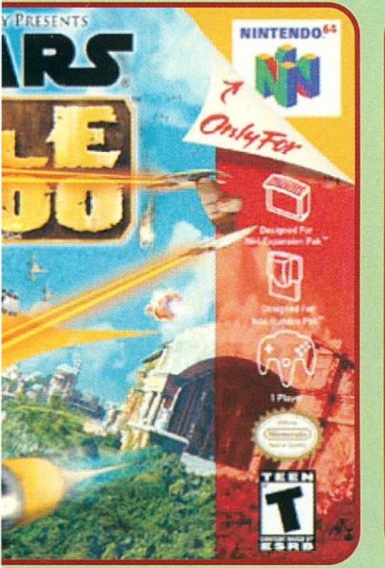








"Azt hiszem, mi még nem találkoztunk személyesen, de olyan érzésem van, mintha ezer éve ismernélek. Hadd mutatkozzam be: a Nevem Bond… James Bond. Nálunk odaát az Electronic Arts-nál nagyon jól tudják, hogy mennyire szereted a Goldeneye-t" – kezdte a mondókáját, miközben töltöttem neki egy italt, természetesen előtte felráztam, nem kevertem – "Ezért az új FPS játékomat a The World is not Enough-ot is teljesen a Goldeneye 007 mintájára alakítottuk ki. Itt jegyezném meg, hogy még csak véletlenül se keverj össze a Playstation-ös kistestvéremmel, mert kettőnk játéka csak nagy vonalakban hasonlít egymásra. És ez főleg annak köszönhető, hogy ugyanazt a sikeres mozifilmet a Világ nem eléget dolgoztuk fel. Tehát ebből leszűrheted, hogy hol szorosan, hol csak nagyvonalakban de végigkövetjük a mozgóképszínházban látható alkotás cselekményét. Az egész kalandot belső nézetből izgulhatod végig. A kezemen kívül szinte csak az átvezető jelentekben fogunk találkozni, amik a játék grafikus motorjával készülte, sajnos a N64 kártyák kis kapacitása a filmből kiollózott jelenetek tárolására szinte teljesen alkalmatlan. 14 különféle pályán kell majd végigverekedned magad velem, mire elintézheted Elektra King-et, és a teljesen érzékelten szövetségesét Renard-ot. Intelligenciámnál, és elegáns – sokak által sármosnak – titulált stílusomnál fogva, ez nem csak egy eszement megyek és lövöldözök típusú játék, nagyon összetett küldetéseink lesznek együtt, és mindegyik több különféle alfeladatra oszlik, amik teljesítésének elmulasztásával sajnos az adott pálya sem fog sikerülni. Természetesen minden bevetés előtt részletes tájékoztatásban lehet részed, Q, M részéről és Miss Moneypenny is hasznos jótanácsokkal





Thinner Mario, Bigger Adventure!

lát majd el. Egyet én is adnék: midig vigyázz a civilekre! Rengeteg különböző titkosügynökös ketyere is segíti majd a munkádat, ezeket ugyan néha komplikált és időigényes használni, mint ahogy az irányítással is van egy kis gond. Az előre beállítható gombkiosztásokból hiányzik, amit te annyira szeretsz, azaz az inverse mouse beállítási lehetőség. Ez a tizennégy pálya kicsit talán kevésnek tűnhet, de a három eltérő nehézségi fokozat és a velük egyre bővülő feladatkör talán kompenzálja ezt. Bár némi keserű szájízzel teszem hozzá, hogy mielőtt ide jöttem volna kipróbáltam szinte az összes pályát,


PAPER MARIO

és sokszor a nehéz fokozat csak az ellenfelek számában és erősségében tért el a másik kettőtől. Ez azért visszalépés a Goldeneye-hoz vagy főleg a Perfet Dark-hoz képest, ahol a nehézségi fokozat növekedésével egyenes arányban nőttek a teljesítendő feladatok, és sokszor még a pályák is kibővültek. Sajnos nálunk nem dolgoznak akkor ászok, mint a Rare szupercsapatában. Ez a grafikán is meglátszik, nem rossz, de sajnos mindenben alulmarad az előbb említett játékokénál. Pedig én jöttem ki legutoljára a piacra. Az ellenfeleim sem tanúsítottak túl nagy emberi intelligenciát, sajnos a konkurenciám ebben is jobban teljesített. Annyit azért még szívesen elmondanék, hogy most is lehet csalásokat behozni, és természetesen teljes kiértékelést kapunk a pályák után a teljesítményünkről. Játszhattok többen is, mert van multiplayer mód is. A hibáim és a túlságosan is Goldeneye utánérzet kinézetem és felépítésem ellenére mégis, azért úgy gondolom, egész jól sikerült a visszatérésem a Goldeneye után."

Következő vendégem minden igyekezem ellenére sem fedte fel a kilétét. A naboo-i Királyi Biztonsági Erők egyenruháját hordta. "Válaszd a Star Wars: Battle for Naboo-t" – kezdett neki a monológjának – "és visszarepítelek messze, egy réges-régi galaxisba. Azokba az időkbe, amikor a Birodalom még csak gyönge szárnyait próbálgatva vonta blokád alá a Kereskedelmi Szövetség nevében a mi békés bolygónkat Naboo-t. Mi azonban ellenálltunk és igaz új szövetségesekkel és külső segítséggel ugyan, de visszavertük a támadást. Ezeket a harcokat dolgozza fel ez a Factor 5 novi játéka, amely még a Rogue Squadron-on is túltesz bizonyos szempontokban. Ellenfeleid kereskedelmi Szövetséggel lepaktált Borvo a Hutt együttes csapatai lesznek. A Battle for Naboo egy teljesen átlagos űrhajós lövöldözős játék, amit a Lucasarts már a kezdetek óta (X-Wing, Tie Fighter) gyárt, és amely a Rogue Squadron-nal reformálódott meg. És melynek a készítők a grafikus engine-jét is felhasználták, némi módosítással ugyan. A harcok általában a bolygó felszínén fognak zajlani, és hét különféle Naboo-n használatos repülő alkalmatosság pilótafülkéjébe huppanhatsz bele. Sorban egymás után jönnek az egyre nehezedő és egyre összetettebb küldetések, és minél előbbre járunk a történetben, úgy kerülnek alánk a brutálisabb szekerek, és akkor még a titkos gépekről nem is beszéltem. Ezeket sajnos nem tudtam kipróbálni, lévén a tudásom kevés volt előhozásukhoz, de ez neked valószínűleg nem fog gondot jelenteni. Átültették a Rogue Squadron bonusz rendszerét is, tehát a pálya teljesíthető különféle színű medálokra, ezek közül érthető módon az aranyat a legnehezebb elérni, még a veterán pilóták is meg fognak szenvedni vele, kivéve persze téged. Kicsit morogtam magamban, miközben a játékot próbálgattam, a grafika tényleg némiképp feljavított, hiszen messzebbre ellátni most, viszont az irányítás nekem még mindig elég labilis volt, fordulni pedig kifejezetten nehézkesen sikerült. A küldetések is ismerősek voltak már innen-onnan, a tipikus lődd le ezt, védd meg azt típusúak, ebből sem lesz forradalom – gondoltam magamban. Azért a radarra még mindig lehet hagyatkozni, és a másodlagos fegyverek is nagyban segítettek a keményebb ellenfelek likvidálásában. Miközben a fickó idegesen járkált fel s alá a teremben, én gyorsan végigvittem a játék tizenöt pályáját, és még a három jutalomküldetést is behoztam, hogy teljes legyen az összkép. Eltűnődtem pár percre. Ez a szokásos Lucasarts, még akkor is, ha a Rogue Squadron óta ugyanezt lövöldözik el még PS2-ön is. De akkor is jó az anyag, főleg ha valaki Star Wars fanatikus. Hmmm. Meg aztán az erő is az ő oldalukon van."

"KÉREM A KÖVETKEZŐT!"

"Na szeva Csip Mester! De rég nem találkoztunk! – Hát te meg mit keresel itt? Ezer éve nem láttalak ember! Mikor is találkoztunk legutoljára? – Megvan annak már vagy jó 8 éve is, emlékszel, amikor még ATARI 800 XL-en nyomtad az ipart! – Jesszusom, az még a késői középkorban volt, aztán mi a pálya öcsém? – Te még nem hallottad nagyfőnök? Néhány fejlesztő csókának semmi új ötlet nem jutott az eszébe, elővettek leporoltak, és most megint megpróbálnak lenyúzni rólam egy bőrt! Ezúttal Nintendo 64-en. – Mi a szösz? PAPER BOY 64-en? Mesélj már nekem erről valamit, meg az olvasóknak is, akik közül sokan talán még nem is hallottak rólad. – Na akkor hesszeljetek ide, kisarcok! Nagyon régen még a mostanában divatos csodagépek megjelenése előtt, volt egy Paperboy nevű játék, még a 8-bites időszakban. Én voltam benne a főszereplő, én a Paperboy, azaz az Újságkihordó Fiú. Izommetrikus nézetben, bringán kellett bejárnom a környéket, és kézbesítenem az előfizetőknek a reggeli újságjukat. Ebben mindössze a fél világ akart megakadályozni, elszabadult vagy direkt póráz nélkül tartott vérebek, gépjárművek, nehezítették a munkámat. Ez az egész most át lett helyezve full 3D-be, de az alapok maradtak a régiben. A készítőim kreáltak egy sztorit is, amiben, mint zöldfülű újságkihordó kezdem meg a pályafutásomat. Ezt a butaságot, én mint kezdő! Na de hagyjuk. Minden térség egy-egy új pályát jelent van itt hegyvidéki kemping tengerparti kikötő, vagy sivatagi lakókocsi-város, a legvégén még Tesla doki horror városába is el kell tekernem, ahol élet-halál harcot kell vívnom a doki által életre keltett Frankeinstein-nel. Minél nehezebb fokozatban kezded meg a játékot, annál több lesz a pálya. Minden lakónegyedben van egy bizonyos mennyiségű előfizető. Viszont kezdetben még nem mindenki tarozik közéjük, a legtöbben csak akkor csatlakoznak az újságolvasók népes táborába, ha a többiek elégedettek az újságkihordóval. Ezért aztán, ha a maximumra törekszem, többször is végig kell mennem mindegyik pályán. Sőt ha nagyon maximalista vagy nem elég, ha csak a küszöbre vágod a lapot, precíz célzással telibecsűrheted a postaládát is. Ezért még több pont jár. Az előfizetőink postaládával vannak jelképezve, ezek kellenek a későbbi pályák megnyitásához. De vannak ám jutalompályák is. Ezeket akkor tudod elérni, ha szintenként begyűjtöd mind a három csillagjelvényt. Ezeket úgy tudod megszerezni, ha minden pályán kiütsz három prominens személyiséget, például a tengerparton napozó lánykát. Csak, azért mert ebben a játékban megdobálhatsz ám mindenkit, a sarki boltostól kezdve beveheted az összes ablaküveget fejbe verheted a járókelőket. Mindenért pont jár. -



PAPER MARIO

Aha, szóval ennyi. A készítők nem igazán erőltették meg magukat, mi? És ez a pop-up, elég siralmas, pár órás szórakozás ez fiacskám, annyit meg nem ér az eg… A mondatot már nem tudtam befejezni, mert egy összetekert újság landolt a számban. Na gyere csak vissza te kis sz*ros! – ordibáltam utána, de a kis rohadék szélsebesen eltekert a bicaján, én meg turkálhattam ki a fülemből a másik napilapot."

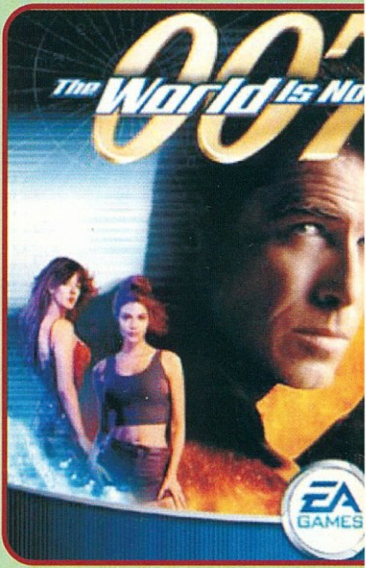
"Hogy ezek után mi jöhet még? Semmi jót nem vártam már aznap éjjelre. Ha jóra nem is, de jó sokat kellet várnom a következő páciensre, szerencsétlen kisgömböc ugyanis még a szélesre tárt duplaajtóba is beszorult. Mondtam neki, hogy köpje ki, ami a szájban volt, de elkezdett hablatyolni valami abilityk-ről. "Látom a meglepődést az arcodon Nagymester. Szinte már el is felejtettél jól sejtem? (Volt valami a szavaiban) Hát igen az anyacégem elég sokat várt a 64es játékommal a Kirby: The Crystal Shards – megjelenésével. Az összes többi nagy szupersztár már több játékban

RETRO ROVAT


PAPERBOY 64

is szerepelt, amíg nekem csak ez az első N64-es "fellépésem". Pedig SNES-en több saját játékom is volt, hogy a Gameboy-os átiratokról már ne is beszéljünk. Kicsit azonban csalódott vagyok így is. Bár a sztori egész jól kezdődik. Egy távoli planétán a galaxis egyik sarkában, békében és harmóniában éltek a tündérek. Ám egy nap sűrű fekete köd támadta meg a bolygót. Ez a Sötét Dolog megpróbálta uralma alá vonni a nagy energiakristály hatalmát, amiben azonban megakadályozta egy Ribbon nevű tündér. Mielőtt teljesen ellepte volna a bolygót a köd, a kristállyal együtt elhagyta a planétát. De nem volt elég gyors, három fekete pamacsszerű lény kezdte üldözni, végig a sötét és fagyos űrön keresztül. Amikor utolérték és megtámadták, Ribbon helyett véletlenül a kristályt találták el és az apró darabokra szakadva szétszóródott a környező bolygókon. Ribbon-nak is csak annyi szerencséje volt, hogy egy nagyobb darab hátán a Pop Star nevű bolygón landolt, pont, ahol a jól megérdemelt, és valljuk be egy kicsit már túl hosszú szabadságomat töltöttem. Innentől kezdve együtt vágtunk neki a kalandnak, hogy még a Sötét Dolog csatlósai elől összegyűjtsük a Kristálydarabokat, sorba bejárva a naprendszer bolygóit. Mint mondottam, csalódott vagyok, mert ellentétben a többiekkel nekem már nem futotta a készítők erejéből egy teljesen 3D-s alkotásra, mint például Mario esetében. Bár a hátterek és a környezet 3D-s és mégis csak balról-jobbra tudok haladni, na és persze fel meg le, ha ezt a pálya kialakítása megkívánja. Összesen hat nagy bolygó van, tehát ennyi nagyobb világra oszlik a játékom. Lesz majd lávás, jeges és a többi szint. Ezek a pályák sajnos nem túl nagyok, és nem is túl komplikáltak, hamar végezni lehet velük. Túl hamar. Félek, hogy a nem japán fiatalság hamar rám fog unni. Pedig rengeteg jó tulajdonságom van. Be tudom szívni az ellenfeleimet, majd velük tudok tüzelni is. Fel tudom őket emelni, le tudom őket nyelni, és a hasamban el is raktározom őket. Ha egynél több ellenfelet húzok a bendőmbe, mindenféle érdekes abilityk-et tudok összehozni az ellenfelek lenyelt hasznos tulajdonságaiból. Talán ez a játékom legnagyobb erénye. Számtalan különféle szimpla és dupla ability-t lehet kikombinálni az elementális ellenfelekből. Ezen kívül gyűjthetem még a csillagdarabokat is meg néhány a végigjátszás szempontjából nem lényeges dolgot is. Minden világban van főellenség és a végén egy-egy mini-játék is. Ami még érdekes lehet, hogy begyűjthetjük az összes játékban szereplő ellenfelet is egy könyvbe. Ja és minden bolygón csatlakozik kicsiny csapatunkhoz is egy-egy aranyos szereplő, akik aztán nagyon jól mutatnak a szintek közötti átvezető animációkban. Amikben persze mindig én játszom a főszerepet, sajnos általában egy kétbalkezes ügyefogyottként ábrázolva. Tudom Csipi ez nem sok, de hátha ezeket a sorokat olvasva néhány fiatalabb gyerkőcnek megjön a kedve egy kis körbizéshez... Meglehet, de szerintem nem. Tudod ez a 2D-s megoldás ebben az esetben nem túl nyerő, ennél még én is többet vártam, pedig én aztán nem vártam semmit. Huppsz! Alig bírtam leugrani az asztal alá egy jeges-tüzes lövés elől. A genya Kirby, majd jól lehúzom ezt a dedós játékát. Hogy mostanában milyen sértődékenyek ezek a játékhősök!"





"Amint feltápászkodtam egy pillanatra megállt bennem az ütő, bár egy izmom sem rezdül, mégis sötét fellegek futottak át az arcomon. Nem félelem volt ez, hanem valami más. Ilyen az, amikor két isten találkozik. Mario állt velem szemben. Szó nélkül az asztalomra helyezett egy kazettát, majd a fejemre ugrott és angolosan távozott az ablakon keresztül. Nagyon kíváncsi voltam mi van a kártyán, hiszen régóta nem találkoztunk. De most még nekem is meglepetést okozott, nem egy szokványos platform játékot hozott nekem. Ezúttal ugyanis egy szerepjátékban kapta meg a főszerepet. Melynek címe PAPER MARIO. Igyátok hát szavaimat. Messze, messze az égbolton is túl, a felhők felett van egy út, ami a Csillag Mennyhez vezet, ez az a hely, ahol a Csillagok laknak, vagy legalábbis így mondják. Itt a Csillag Mennyben, egy szentélyben pihen a mesebeli kincs a Csillag Jogar, ami minden tudás hatalmát birtokolja. E csodálatos jogarral tartja fent a békét és a rendet hét különleges és kiválasztott Csillag Szellem. Egy nap azonban szörnyű dolog történik! A gonosz király Bowser megjelent Csillag Mennyben és ellopta a Csillag Jogart! A jogar erejét felhasználva a hét Csillag Szellemet pedig egymástól elszakítva bebörtönözte! Ugyanebben az időben - mit sem tudva a sötét fellegekről, melyek nemsokára Gomba Királyságot borítják majd - Mario épp indulóban van Peach hercegnő palotájába, egy kis partizásra. Itt kapjuk meg az irányítást, tehát első dolgunk lesz, hogy meglátogassuk a Kastélyt és magát Peach-et is. Ott aztán begyorsulnak az események, megjelenik Bowser és az egész kastélyt kiszakítja a földből és a jogar hatalmával felemeli az építményt az égbe. Mario (Jobban mondva mi) ugyan megküzd Bowserrel, de a Jogar hatalmával még ő sem szállhat szembe, hamarosan azon találja magát, hogy kifelé repül a kastélyból, majd nem épp simán landol odalent a kövezeten. Innentől kezdődnek tehát a valódi kalandjaink: megtalálni a hét bebörtönzött Csillag Szellemet, segítségükkel újra feljutni a palotába és legyőzni a szinte sérthetetlenné vált Bowser-t. Annyit már most elárulhatok, ezúttal nehezebb dolgunk lesz, mint Mario 64-ben, a kaland igen hosszúra sikeredett. És hogy miért éppen a Papír Mario címet kapta? Erre rögtön megkapjuk a választ amint bekapcsoltuk a gépet. Az összes szereplőt mintha csak egy képeskönyvből vagy valamelyik régebbi SNES-es Mario-ból vágták volna ki, mindegyikük csak egy 2D-s sprite, melyeknek négy különböző fázisa van. Jól látni, például amikor megfordulunk, hogy tényleg csak egy papírfigurával állunk szemben: ugyanis nincs vastagsága a szereplőnknek. Ezzel szemben viszont a hátterek 3D-ben készültek el, így kapjuk azt a furcsa látványt, amint egy 2D-s figura kolbászol egy 3D-s helyszínen. Hát igen, amikor már mindenhol trend a 3D-s poligon szereplők és az előre letárolt hátterek, a Nintendo megint csinált egy csavart, és szakítva a hagyományokkal egy teljesen új dologgal lepte meg a játékosokat. Szóval grafikailag a játék nem egy nagy durranás, vagy inkább jobban mondva nem igazán használja ki az adott hardver lehetőségeit, ezt akár GBA-n is megjelentethetnék. Aki azonban ezen túlteszi magát, az egy nagyszerű játékot fog találni az egyszerű grafika mögött, ezt garantálom. Egyébként pedig a látvánnyal sincs igazából gond, hangulatos, aranyos, minden olyan mintha csak egy képeskönyv lapjai keltek volna életre, összegezve: nagyon Mario-s az egész. A játékhoz senki ne úgy álljon hozzá, hogy itt ugrál ez a kis piros figura, szóval ez biztos valami frankó kis platform játék. Az ugrálós-mászkálós részek ellenére ez bizony kőkeményen egy RPG, azaz mentközben sokat fogunk harcolni, elmaradhatatlan lesz a karakterfejlődés, a különböző speciális tárgyak és mozgások megszerzése pedig egyenesen elengedhetetlen lesz a továbbjutáshoz. A program nyolc nagy fejezetre van osztva a bevezető után, az első hétben mindig egy-egy Csillag Szellemet fogsz kiszabadítani, az utolsóban pedig jöhet a végső leszámolás. A történet két szálon fut, főleg Mario-t fogod irányítani odalent a földön, de minden fejezetben egyszer megkapjuk az elrabolt Peach kisasszony irányítást is. Vele a feladatunk általában igen egyszerű: a palota rejtekajtóit és járatait kihasználva meglógni a börtönünkként funkcionáló szobából, és információ szerezni a bebörtönzött Csillag Szellemek holléteről. Amíg ez nem sikerül, a történetben sem tudunk továbblépni. Mario és Peach között Twink, egy fiatal csillag tartja a kapcsolatot. Rajta kívül még sok segítőtársunk is akad majd a kaland során, és amint egy jó RPG-nél szokás különféle okokból sokan csatlakozni is fognak hozzánk. Az idáig mindig ellenfélként feltünedező szellemek például kényszerből kötnek velünk békét, Bowser egyik csatlósa ugyanis szellemeket eszik, és egyedül képtelenek legyőzni. Összesen nyolc eltérő karaktert szedhetünk fel utunk során, és javaslom, hogy egyiküket se hagyjuk parlagon heverni: mindegyikük nélkülözhetetlen lesz a későbbiekben. A Mario "miliő" igen masszív hátteret tud adni akár egy szerepjátéknak is, erről bárki megbizonyosodhat, aki végigjátssza a programot. A rengeteg ismert világ mellé (lávás, jeges, sivatagos Yoshi-k szigete, ésatöbbi), néhány új is helyet kapott, és igen érdekes volt ezeket a helyszíneket és szereplőket más megvilágításból látni. Ellátogathatunk akár Mario-ék házához is, ahol a Luigi egyelőre még csak egyfolytában henyél, mondván: hogy rá később lesz csak szükségünk. Egyébiránt a Forever Forest végében található, egy szellemek lakta, Boo Mansion is... A legnagyobb kiépítésű helyszín a királyság fővárosa : Toad Town, ahol a kis gombasapkás fickók élnek. Ahhoz hogy a történet folytatódjon, a megfelelő emberekkel kell diskurálnunk, esetleg valamilyen mellékküldetést kell elvégeznünk, illetve azért is elakadhatunk, ha nincs a birtokunkban valamilyen speciális tárgy. Az ellenfeleink is a már jól ismert figurák lesznek, az összes Mario játékban fellelhető rosszarcú fickóval összefuthatunk. Velük nem minden esetben kell megküzdenünk, hiszen előre láthatjuk őket a képernyőn (világtérkép ugyanis nincs – illetve csak a menüben – minden helyszínre a saját két lábunkon kell elbattyognunk. Később aztán a Toad Town-i csatornákból megnyithatunk útrövidítő vízelvezető


PAPERBOY 64

NINTENDO 64

csöveket) Szóval visszakanyarodva, ha már mindenképp harcolni akarunk, azt háromféleképpen tehetjük: a legegyszerűbb, ha egymáshoz érünk az ellenféllel. Esetleg ha megtámadnak minket, és nem tudunk kitérni (például megdob a vakond stb.) Vagy ha mi kezdeményezzük a támadást, ezt úgy kell, mint bármelyik más Mario játékban, egyszerűen rájuk ugrunk. Ez már csak azért is kifizetődő, mert így még a harc megkezdése előtt sebezhetünk egyet az ellenfelünkön. Ezzel el is érkeztünk az egyik leglényegesebb dologhoz a játékban nevezetesen a harcokhoz. A küzdelmek külön képernyőn és a klasszikus körönkénti formá-



ban zajlanak. Egyszer mi jövünk, egyszer az ellenfelek. Mario-nak három különböző támadása lehet, ezek a következők: a klasszikus ugrás, a kalapácsa, és az első Csillag



Szellem kiszabadítása után kapott Csillag Erő – ez utóbbi különféle varázslatokat takar magába, hátrányuk hogy sok Csillag Energiát emésztenek fel, amit ugyan lehet fókuszálni, de magától nagyon lassan töltődik újra. A csaták közben lehet tárgyakat is használni. A csapatunkba sajnos egyszerre csak egy segítőtársunk lehet. Ez így elég keskeny lenne, de Miyamoto-ék mindig gondoskodtak arról, hogy ez ne így legyen. Ebben az esetben, ami az egészet megkomplikálja azok a Badge-ok. Ezekből a felszerelési tárgyakból ugyanis kismillió darab van a játékban (elrejtve vagy egyszerűen csak a boltokból lehet őket megvásárolni), és mindegyikük különféle speciális tulajdonságokkal és extra támadásokkal ruházza fel a viselőjét. Azonban nem lehet egyszerre rajtunk az összes, csak amennyi Badge Pontunk van. Azt pedig nem könnyű szerezni. Elmondom a dolog, hogyan is működik. Minden legyőzött ellenfél után Csillag Pontokat kapunk, 100 begyűjtése után Mario szintet lép, ekkor dönthetünk, hogy az Életerő Pontjainkat (HP) esetleg a Virág Pontjainkat (FP) növeljük öttel vagy a Badge Pontjainkat (BP) hárommal. Ez elég nagy dilemmát fog okozni mindenkinek főleg a kezdetekben. Mert ugye a legjobb Badge-ok sok BP-t emésztenek fel, de az ezek által nyert extra támadások vagy mozdulatok meg csak sok FP-val süthetők el. Ahogy haladunk előre a történetben egyre jobb cuccokat is találhatunk: erősebb kalapácsot, amivel már a keményebb kőkockák is szétverhetők, vagy jobb surranót a dupla ugráshoz például. Így olyan helyszínekre is lejuthatunk, ahová sansztalanok voltunk bejutni. De ezek a speciális tárgyak a harcban is nagy kihatással lesznek a teljesítményünkre, egy erősebb kalapács ugye nagyobbat sebez, de kifejleszthetünk Mario-nak Ultra kombókat is. A harcoknál egyébként nem árt átgondolni, hogy kit hogyan is támadunk. Egy tüskés ellenfélnek ugyebár badarság lenne a fejére ugrani, hasonlóképpen nem jó ötlet egy Koopá-t kalapáccsal ütlegelni, hiszen állandóan visszahúzódik a páncéljába. Neki inkább ugorjunk a fejére, hogy a hátára essen, és védtelen legyen. A harcokban egy segítőtársunk is lehet valamelyik csapattársunk személyben (lehet őket váltogatni is), nekik nincs HP-jük, ha véletlenül Mario mögött is sebződnének, mindössze csak egy vagy több körből maradnak ki. Mindannyiuknak specifikus támadásaik vannak, Goombaria alapban például lefejeli az ellenfelet, Bombetta viszont felrobbantja őket. Az alaptámadáson kívül azonban mindegyiküknek van speciális támadása is, ezek jóval erősebbek, viszont FP használnak el. Mindegyikük ráadásul még felfejleszthető Super illetve Ultra rangra, ilyenkor még keményebb támadásokat tanul meg az illető. Upgradelni valakit a Super Blokkoknál tudjuk, ezeket az átlátszó kockákkal csak nagyon ritkán fogunk találkozni. (Ha már itt tartunk, gyorsan elmondanám, hogy az S betűs kockák – a kockákat ugyanúgy kell kiütni alulról, mint a régi Mario-kban – a mentési pontok, a Szívesek felgyógyítanak, a Kérdőjelesekben és a simákban cuccok vagy érmék vannak, amúgy az érmék a fizetőeszközök ebben a világban, és a legyőzött ellenfelekért is kapunk valamennyit)

A fickók nem csak harcban lesznek a segítségünkre, játék közben is ki kell őket használnunk, Watt-tal például világítani tudunk a sötétben, Parakarry-vel pedig rövid ideig repülni tudunk stb. Jól gondoljuk meg tehát, hogy kit, hol használtok. Általában minden fejezet végén lesz egy kisebb-nagyobb feladatokkal és ellenfelekkel teli dungeon hasonlóan a Zeldához, melynek végén a Csillag Szellemet védő főellenféllel kell megküzdenünk. Valamit majdnem elfelejtettem! A körönkénti harcok sem a már megszokott sémák szerint zajlanak! Miután megkaptuk Peach-től a Lucky Star nevű cuccunkat, lehetőségünk van plusz támadásokra, ha pont jókor nyomjuk le a képernyőn látható gombot, de ugyanígy a jó ütemben lenyomott gombbal akár ki is védhetjük a támadást vagy esetleg csökkenthetjük azt. De az összes többi speciális támadás végrehajtásában is aktívan részt kell vennünk. Hol egy kijelzőt kell feltöltenünk gombnyomogatással, máskor pedig megfelelő időben kell elengednünk az analóg kart. A játék relatív gyorsan (25 óra alatt) végigjátszható, ha csak a főellenség leverése a célunk, azonban azok, akik a 100%-ra törekednek, bizony jó darabig ellesznek vele, a programban mindent összegyűjteni szerintem több időbe telik, mint valamelyik Zeldá-t fullra teljesíteni. A játékban ugyanis nagyon sok mellékküldetés és összegyűjthető dolog van. Például



elég kemény meló összegyűjteni mind a 160 Csillagdarabot, amiket aztán a kis fickónál válthatunk be a jós házának emeleti szobájában. Természetesen a legjobb cuccoknak igen borsos az ára. Aztán ott vannak a levelek – az egyik hozzánk csatlakozó szereplő (Parakarry) ugyanis egy postás – ezeket a leveleket is kézbesíthetjük, sőt Toad Town-ban a postahivatalban a nekünk érkező leveleket is átolvashatjuk. A játékdobozos fejezet után aztán nekiállhatunk főzöcskélni is, miután visszaszolgáltattuk a szakácsnak a szakácskönyvet. Nagyjából ötven különféle ételt készíthetünk el, miután beszereztük a hozzávalókat, az így kapott ételek pedig a legbrutálisabb cuccok a játékban, van, amelyik akár 50 FP-t és HP-t is gyógyít egyszerre, igaz elkészíteni sem gyerekjáték. Egyébként az egyik fejezetben Peach-csel is főznünk kell, hogy "megfőzzünk" egy dagadt őrt, ez a rész olyannyira kidolgozott, hogy ha nem a megadott ideig sütjük az adott zabálnivalót, az étel nem fog sikerülni. Az is jó időbe fog telni, mire a leghasznosabb Badge-okat megtaláljuk és kikísérletezzük melyik kombináció mire jó. Vannak még mini-játékok is, és némelyik városlakók is akik megbíznak minket ezzel-azzal. Két jótanács: minden városban van egy gombaház, ahol pihenhetünk, és minekután csak korlátozott számú használati tárgy lehet nálunk, vegyük igénybe a bolti eladók vagyonmegőrzési szolgálatát, amit az egyiküknél letettünk, azt bármelyiküknél felvehetjük a későbbiekben. Összegezve: a Paper Mario egy nagyszerű játék, és a képi megjelenítése is érdekes színfoltja a játékpiac palettájának."







"Nyugaton lassacskán eltűnedeznek a nap első sugarai, és én is kezdtem ébredezni. Nem lepődtem meg, azon hogy ébredésem után is még én voltam A Játékos, A Tesztelő, A Kritikus, Az Ítélethozó, A Bíra. De ez így is van rendjén."

EPILÓGUS HELYETT

Ennyi lett volna ebben a hónapban…erősen kétlem, hogy lesz folytatása a dolognak (bár ez nem tőlem függ). Mondjuk, lenne még egy-két játék a tarsolyomban (például a GameCube-os Super Smach Bros Melee N64 változata, és a Paper Mario is megérne még egy oldalt). Remélem a Retro kifejezés ezúttal nem volt teljesen helytálló, hiszen az N64 máig is igen elterjedt konzol, nem pedig egy már lejárt gép, és ha neked még nincs otthon, de szeretnél valódi játékokkal nyomulni, szerezz be egyet: sok játék már most olcsóbb, mint néhány SNES-es stuff.

CSIPI M LEE



Nagyon fogyatkozik a termés szegény Playstationre, alig érkeznek értékelhető programok. Ilyenkor esik meg, hogy a Martin a fiókba nyúl és matatni kezd. Lám, előkerülnek bizonyos programok, ezúttal épp a Yu-Gi-Oh. Igaz is, most már minden egyes játékra szükség lesz, ha akarunk valami PS anyagot is tenni az újságba. A Yu-Gi-Oh egy kártyajáték. Bevallom, én egy leltár méretű hasábot szántam volna neki, de mégis egy oldalt kapott. Lehet hogy ez egy nagyon jó és izgalmas program, csak én nem vettem észre? Ez egyáltalán nincs kizárva, hiszen attól, hogy kártyajáték, még lehet nagyon jó. Menjünk bele a részletekbe.

Egyszer volt, hol nem volt, egy Jaffar. Majdnem úgy nézett ki, mint az Aladdinban. De persze nem így hívták. ő volt, aki megtalálta a Fáraó elrejtett kincsét. Ez nem jó dolog, mert még el találja tulajdonítani. A Fáraó palotája körül szép kis város épült, teli kalandozókkal, kémekkel, harcosokkal és egyéb klánok tagjaival. Mi is ide vetődünk és a megszólításunkból ítélve egy herceg lehetünk. Amint a város kapuján belépünk, egy gyanús külsejű alak vetődik elénk. Minden áron meg akar tanítani kártyázni. Nekünk persze fogalmunk sincs, hogy miért jó nekünk, ha kártyázunk, de hamarosan megtudjuk, hogy a Duel-nek nevezett kártya harc körül forog itt minden. Ha valaki jól meg akarja mutatni, hogy ő kemény csávó, akkor előkapja a kártyapaklit és lapot oszt. Nem kell sok idő, hogy összehozzon a sors ilyen nagyon vagány emberekkel. Van, aki tisztára sivatagi betmennek van beöltözve, van, aki ninjának. A cél minden esetben az, hogy mi nyerjük meg az "összecsapást". Szóval valaki belénk köt, lehord a sárgaföldig és akkor nem azt mondjuk neki, hogy "Ezért meglakolsz te mocsok!" – és lecsapjuk karddal, hanem kihívjuk kártyázni. Irány a Duel aréna, ahová a város háromdimenziós térképén juthatunk el, csakúgy, mint az összes többi helyszínre. Amíg nem nyertünk meg jó pár menetet és nincs pénzünk, nem sok értelme van bemenni a kártyaboltba vásárolni. Egyszerűbb, ha kalandozni kezdünk. Szóval a Duel Arena-ban egymással szemben ül a két harcos, de van közöttük egy kőtábla, amire a lapokat helyezik. Minkét játékosnak megvan a maga térfele, persze támadáskor átléphetjük a szakadékot. Lapjaink karaktereket ábrázolnak, akik varázslattal, erőpontokkal és védekezési pontokkal rendelkeznek. Ezen kívül mindenkinek választhatunk védőbolygót is. Eldönthetjük, hogy melyik oldalával álljon a lap a pályán, vagyis hogy lássa-e az ellenfél, mit tettünk le. Mikor támadunk, mindenképpen láthatóvá válik a lapunk és az ellenfél is. Azt is eldönthetjük, hogy a pálya helyzetéhet képest állva vagy fekve helyezkedjen el az illető lény. Van egy kártyalista, ahova az elérhető karaktereket, fegyvereket és varázslatokat pakolhatjuk, majd innen választhatunk a játék során. A mezőink két sorból állnak, az alsóba a varázslatok és egyéb kiegészítők kerülhetnek, míg a felsőbe a támadók. Elég elvetemült szörnyek vannak ám. Például csúszó mászó hernyóharcos, vagy épp egy szétszakadt hasfalú, beleit a kezében tartó dagadt monszter. A képek nem annyira durvák, inkább mulatságosak, kézzel rajzoltak. A kiválasztás előtt minden lapot megnézhetünk, elolvashatjuk az adatait és a rövid leírást a tulajdonságairól. Ha a támadást választjuk, vagyis az X gombot, akkor egy célkereszttel a másik játékos térfelére kerülünk, ahol eldönthetjük kit mészárolunk le. A támadás többnyire 1-2 ütésből áll és minden animáció nélkül történik. A két rivális lap egymás mellé kerül, villám csap a vesztesbe és az elfüstöl. Tehát valódi harcot nem láthatunk. A varázslatokat fejjel lefele érdemes letenni, mert ha felfordítjuk, akkor lépnek akcióba. Tehát egy tűzvarázslat például egy körben felégeti az ellenfél összes lapját. A menetek természetesen körökre osztottak, a Start megnyomásával adhatjuk át az ellenfélnek a lépést, és egy körben csak egyszer léphetünk.

A grafika elég kellemes, és a zene is keleties, a hangulathoz illő. A kártyázós részeken kívül a háromdimenziós várostérképet és a párbeszédes képeket láthatjuk. Úgy fest a dolog, mint egy kalandjáték, vagyis beszélgetünk, válaszolgatunk, vásárolhatunk, kereskedhetünk a lapokkal, stb. Az indulásnál a memóriakártyára létrehozzunk egy játékost, amihez külön kódot rendel a játék, a kereskedések során és a megszólításunkat is a nevünk szerint alakítja. Természetesen ketten is játszhatunk egymás ellen.









KÁRTYAHARCOSOK

A Trade menüpont alatt pedig kereskedhetünk, de ehhez a memóriakártyáról be kell töltenünk előbb az emberünket. Az options menüpontot nem is tudom, hogy minek tették bele, mert egyedül a Stereo, Mono állítást tartalmazza.

Játszogattam vele jó ideig, és nem is annyira rossz a program! Azért az látszik, hogy a Konami keze munkája. Bár csak egy egyszerű táblás játék, ezekben az ínséges időkben, el lehet vele szórakozni. A kétjátékos mód pedig külön dicséretes.

Tibi



YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES ZENE ÉS SZÉP GRAFIKA
× LEHETNE ÉRDEKESEBB A HARC

6 pont

Ez a Jet Copter X cím elég komolyan hangzik. Főleg, hogy a japán verzió került tesztelésre. A nevéből ítélve egy jó kis lövöldözős helikopteres játékra lehetne asszociálni, talán az engedett erre következtetni, hogy az "X" jel a végén a jó öreg shoot'em up-ra emlékeztetett. Megnyugtatok mindenkit, a program a lehető legnagyobb csalódást okozta. Se nem lövöldözős, se nem akció. Ez idáig még persze nem lenne csalódás, hiszen egy nagyon jó szimulátor is lehetne, de ez még annak is a legrosszabb. Lássuk részleteiben a medve bőrét.

Igen, akár így is nevezhették volna a Jet Coptert, hiszen többnyire mentőakciókat kell majd végrehajtanunk, ha kibírjuk a helikopter pilótákat megillető komoly kiképzést. Mikor betöltjük a programot, megnézzük az idézőjelben gyönyörű intrót, ami teljes mértékben a játék motorjával készült, utána bekukucskálunk a menübe. Itt választhatunk gyakorlás, szabad repdesés és küldetés módok között. Az első kettőre nem érdemes szót fecsérelni, mert bűn unalmasak, főleg a gyakorlás, hiszen a küldetések első pár pályája is megfelel gyakorlásnak szerintem. Ha rányomtunk a Mission feliratra, a pályaválasztás következik. Mivel most indulunk, ezért csak az első szint választható a hegyes és a síkság vidékből is. Érdemes a legelsőre nyomni, mivel ott még segít nekünk a gép, a pályákon megfelelő haladási irányba mutató nyíllal. Mielőtt még elkezdhetnénk a repülést, egy eligazítást kapunk, hogy mi hol található a terepen és merre célszerű haladnunk. Ezt elnyomva, szinte azonnal bejön a pálya és meg is kezdjük a kemény kiképző gyakorlatokat, amelyek ahhoz szükségesek, hogy igazi mentőhelikopter pilóta lehessen belőlünk.



Olyan izgalmas akciókat kell elképzelni, mint a Checkpointok időre történő megérintése, vagy körökön való átrepülés. Ezek a feladatok egyébként nem is olyan egyszerűek, mint amilyennek így első hallásra tűnnek, hiszen a készítők roppant reálisra csinálták az irányítást. Illetve mondjuk azt, hogy megpróbálták. Az eredmény a totális kezelhetetlenség lett és a maximális kamu arcade hatás.

Hogy is működik egy valódi medikopter a játék szerint? A Fel iránnyal emelkedik és orral megdől a gép, a Le iránnyal pedig ereszkedni és orral emelkedni kezd. Oldal irányok értelemszerűen fordítják a masinát, míg a gázkar szerepét a Háromszög és az X tölti be. A sebesség mellett a magasságra is hatással vannak és ha elengedjük őket, szép lassan visszaállnak alapállapotba. Az L1 és R1 gombok a lábkormány funkciójának próbálnak eleget tenni. A realizmus ott jön a képbe, hogy mindenre késve reagál a gép. Így az arcade irányítás mégsem lesz teljesen árkád, hanem inkább semmilyen sem. A körökbe való berepülés például hatalmas türelmet és sok kísérletezést igényel. Érdemes kipróbálni a Select-el való nézetváltást, mert több, egyre használhatatlanabb nézet közül válogathatunk. Talán egyedül a hátulnézet és a belső kameraállás jó valamire. Ha hátulról szemléljük a dolgokat, csak még jobban bekavar az irányításnak, hogy a kamera is leng, az elmozdult irányba (ez egyébként az alapnézet).







GRAFIKAI KIDOLGOZÁS

Első ránézésre azt tudnám rá mondani, hogy jó. Egész rendben van, a gép képességeihez mérten jó mutat. Viszont amikor az intróban és az összes pályán ugyan azt a tájat látjuk, ugyan azokat a textúrákat, szinte változatlanul, nagyon egyhangú lesz. Engem már a második küldetés alatt elfárasztott, főleg hogy az egész terep mozdulatlan. Még a víz sem hullámzik, járművek, földi egységek sem mozognak.



MEDICOPTER 117



Nem szóltam még az options menüről, amit csak a pályáról való kilépés esetében érhetünk el. Két dolgot találunk benne, a Sound és a Key configot. Ami a legmeglepőbb, hogy a gombok kiosztásánál találunk egy Mode Easy vagy Expart ("a"-val írva) állítási lehetőséget. Nem tudtam rájönni, hogy ez vajon a gombok kiosztásának bonyolultsága, vagy a játék nehézsége akar lenni. De szerintem teljesen mindegy. A gombok sémáját három fajta lehetőség közül választhatjuk ki, míg a hangok menüben meghallgathatjuk a játék háttérzenéit és a hangerőkkel babrálhatunk. Sajnos nem igen tudok mást elmondani a játékról, mivel ezzel ki is merül, amit nyújtani képes. Mindent összevetve, nem tetszett a program. Nem kötött le, hogy egy pirosra festett géppel repkedjek egy mozdulatlan terep felett és a bajba jutott, ácsorgó emberkéknek kötelet dobjak. Ha végignézzük, az egyébként nagyon hosszúra nyújtott intrót, szinte látjuk is az egész játékot, és annak lényegét. Vagyis azzal, hogy megnéztük az animációt, már rá is unhattunk a programra. Ismét csak azt tudom mondani, kár, hogy ilyen programok érkeznek az utóbbi időben Playstationre...

Tibi

JET COPTER X

AQUA SYSTEM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ DE JÓ, MERT MEDIKOPTEREZHETÜNK
× EBBEN A FORMÁBAN INKÁBB MARADT VOLNA OTTHON

5 pont

Helicopter Action Game



ジェットコプター・エックス

Manapság egyre ritkában érnek meglepetések a videojáték iparban. Ennek magyarázata igen egyszerű: mióta a színre lépett egy óriási hatalmú Nagyúr a szakmában, jórészt bármi megtörténhet! Ami pár éve még teljesen abszurdnak lehetetlennek tűnt (mint például, Sonic megjelenése Nintendo gépen), a Nagyúrnak köszönhetően most már kézzelfogható valóság. Az azonban engem is meglepett, hogy hála a Nagyúrnak, az elmúlt két hónapban a SquareSoft elkezdte megjelentetni európai PAL verzióban a régebbi Final Fantasy játékait. Egész pontosan három régi FF játék érkezett meg hozzánk, a IV az V és végül a VI rész. Hogy miért pont most jutottak el oda, hogy elszánják magukat és az öreg kontinensen is megjelentessék is neki álljanak a terjesztésnek az megérne egy rövid eszmefuttatást, de van egy tippem, amire már utaltam. A Square is kezd behódolni a Nagyúrnak! Annak a Nagyúrnak mely sajnos egyre inkább uralja a világot. Mióta trónra lépett, azóta az emberek még ölnek is érte és nagyon kevés az olyan ember, aki ki tudja vonni magát az uralma, vagyis inkább a hatása alól. Ezt a Nagyurat pénznek hívják és mostanában köztudott, hogy a SquareSoft híján van belőle. Minthogy a Final Fantasy film sajnos csúfosan megbukott (pénzügyileg) a mozikban és a Sony segítsége nélkül lehet, hogy a FFX lenne tényleg az "utolsó" Final Fantasy. Így szerintem a Square most úgy cselekszik, ahogy egy szorult anyagi helyzetbe került család. Először húzott a nadrágszíjon (kevesebbet költ reklámra), másodszor pedig elkezdte kiárusítani a családi porcelánkészletet (magyarul kiadja az eddig még az EU-ban meg nem jelent anyagait). Ennek mi játékosok csak örülhetünk, hisz úgy néz ki, hogy a Square-nek egyre fontosabb az európai piac. Például a FFX megjelenése kapcsán napvilágot látott a hír, mely szerint nálunk nem a FFX amerikai verziója fog megjelenni, hanem a Japánban nemrég debütált FFX International, azaz az extrákkal és kiegészítőkkel ellátott változat (megjelenés május 31.), aminél például sokkal hosszabb megnyerést láthatunk. Ráadásul még egy bonusz DVD-vel is megfejelik a dolgot, rajta interjúkkal képekkel stb., tehát nagyon el leszünk (vagyunk) kényeztetve Final Fantasy ügyben az elmúlt időben. Hiába egy cégnek mindig jót tesz, ha hirtelen meginog az addig szilárd pozíciója.



"PAL" FORDULAT

A SquareSoft elsőként a Final Fantasy VI-ot jelentette meg európai változatban, úgy másfél hónappal ezelőtt. Mit ne mondjak meglepődtem, mikor az egyik 576 Shop kirakatában megpillantottam a progi reklám posztereit, mert nem gondoltam volna, hogy valaha is eljut hozzánk a játék. Mellesleg a csomagban egy Final Fantasy X demó is helyet kapott (persze ezt csak az tudja kipróbálni, aki rendelkezik PS2-vel). A második hullámban a Final Fantasy Anthology fog megjelenni, de nem egészen abban a formában, ahogy Amerikában. Ott ugyanis az Anthology válogatásban a FFV és VI volt megtalálható, addig Európában a IV. és az V. részből áll össze az antológia. Ami igazán érdekessé teszi a kiadást, az az tény, hogy Európában hivatalosan a felsoroltak közül egyik FF játék sem jelent meg, volt rész (a IV) amire 11 évet(!) kellet várnunk. Hmm, erre mondják, hogy jobb később, mint soha. Igazából a PAL verziók semmi féle változást nem mutatnak fel az NTSC-s változatokkal szemben. A FFIV-nél, most is cenzúrázatlan angolra fordított japán változat látott napvilágot, az V-nél a PS verzió fordítását használja a játék, a VI pedig még mindig tökéletes, megéri megvenni eredetiben! Természetesen mindegyik lemezen megtalálhatóak az amerikai verzióban látott CG videók is. Mivel az elmúlt év végén a FFIV-et és VI-ot már részletesen kielemeztük (főleg a VI-ot), ezért a cikk hátralévő részében inkább az V résszel szeretnék kicsit behatóbban foglalkozni. Ha a IV rész tesztjére vagytok kíváncsiak, akkor lapozzátok fel a 45-ös számunkat, ha a VI rész tesztjére és végigjátszását akarjátok elolvasni, akkor pedig a 42-es, 43-as, 44-es, 45-ös (húú, de hosszú sor) számainkat.





KALAND HÁROM VILÁGON ÁT!

ÖREG JÁTÉK NEM VÉN JÁTÉK

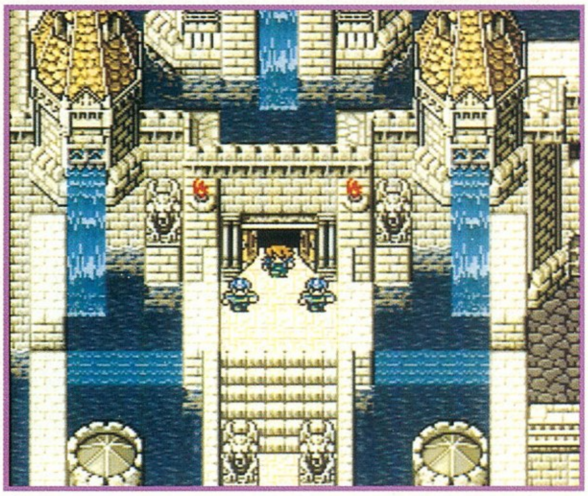
A Final Fantasy V 1992-ben SNES-re látott napvilágot Japánban, tehát már jó alaposan benne van a korban. A FF játékok szokásához híven és a IV részhez képest számtalan újdonság jelent meg a programban, és több dolgot visszahoztak az első három részből valamint a Dragon Warrior sorozatból. A grafikát nem sokat fejlesztették (csak egy árnyalatnyit szebb a játék), véleményem szerint ugyanazt az engie-t használja az anyag, mint az előző epizód. De talán pont ezért a tartalomra több energiát tudtak fordítani. Lehet, hogy ma is ezt kéne követni? Számomra szimpatikusabb egy tartalmasabb ám nem annyira szép, mint egy üres, tartalmatlan ám gyönyörű játék. Mik ezek a tartalmi javulások illetve játékmenetet illető változások? Először is FFV-nek nem egy, hanem négy főszereplője van! Nem csak egy karakter áll a középpontban, mint a mai "modern kori" részekben. Ez egyébként a legelső FF-ben volt jellemző (az első három részben), tehát, hogy egyszerre több főszereplő volt. Miután a csapat összeállt végig együtt marad, bár ez nem teljesen igaz, de ezt majd a történetből úgyis meglátjátok. A sztori számomra igencsak szimpatikus volt, mondhatnám, hogy kiemelkedő, de nem teszem, mert ez a jelző igaz minden Final Fantasy játékra. Ha nem játszottál az előző FF játékokkal, akkor tudnod kell, hogy a legelső öt rész középpontjában négy mágikus elemi kristály állt. Ezek a föld, levegő, víz, tűz. Mindegyik óriási energiával és erővel rendelkezik, így nem csoda, hogy körülöttük forog az első öt rész története.

A FFV-ben is hasonlóan óriási jelentőséggel bírnak ezek a mágikus kristályok. A történet kezdetén a hatalmas Tycoon királyság királya rossz előérzetétől vezérelve úgy dönt, hogy meglátogatja a Szélkristályt. Lánya Reina is érzi a veszélyt, amire figyelmezteti is apját. Ahogy a Szélkristályt őrző kriptába lép a király, a kristály darabokra törik szét. Ez tragikus következményekkel jár az egész világra nézve, mert ha egy elementális kristály elpusztul, akkor a hozzá tartozó elem is semmivé válik. Tehát a Szélkristály megsemmisülésével megszűnik a szél! És ez még csak egy a világra váró tragédiák és csapások sorozatában! A király lánya Reina elhatározza, hogy felkeresi apját, aki a kristály elpusztulása után nem tér haza. Nagyjából ebben a pillanatban vesszük át mi az irányítását, egy kalandort, Butz-ot irányítva. Butz békésen táborozik barátjával egy Chocoboval, akinek története-

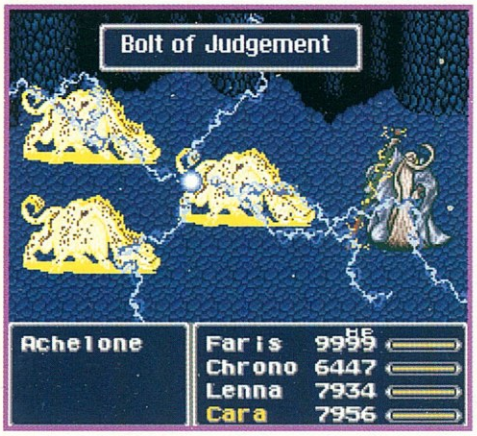








sen Boko a neve. Az idillt egy óriási meteor földbecsapódása zavarja meg. Butz azonnal a helyszínre siet. A meteor mellett néhány szörny megtámad egy lányt, így hősünk kénytelen akcióba lépni és megmenteni. Mint kiderül Tycoon királyság hercegnőjét Reinát mentette meg, aki apja után indul. Érdekes módon a meteor közelében egy öregembert is találnak. Galufnak hívják és a nevén kívül semmire nem emlékszik, valószínűleg a meteor becsapódása után amnéziát kapott. Galufnak a nevén kívül azonban eszébe jut még valami, nevezetese, hogy Reinához hasonlóan ő is a Szélkristály kriptájába igyekezett, de hogy miért, arra már nem emlékszik. Reina és Galuf együtt folytatják az utat, ám hamarosan Butz is csatlakozik hozzájuk, ugyanis újra meg kell őket menteni néhány harcias szörny miatt. A csapathoz ezután egy újabb tag, a hajóskapitány Faris is csatlakozik, akinek hajója segítségével folytathatjuk az utat. Faris egyébként nő, csak titkolja, nehogy gyengének tűnjön. Így négyen tehát teljesé válik a csapat. A Szélkristály kriptájában kiderül, hogy egy ismeretlen erő el akarja pusztítani az összes kristályt. Hogy ezzel mi a célja azt nem tudni, mint ahogyan azt sem, mi történik, ha ez bekövetkezik. Egy biztos. Butz, Reina, Galuf és Faris megkapják az elpusztult Szélkristály darabjait, hogy ezeknek erejével harcoljanak és megakadályozzák a többi kristály pusztulását. Egy végtelenül fordulatos, izgalmas és több mint három világon átívelő kalandot ismerhetünk meg. A SquareSoft hozta a tőle megszokható színvonalat és egy drámai történetet talált ki, mely nem nélkülözi a meglepő eseményeket. A mesteri sztori azonban még mit sem érne, ha nem lenne a többi elem is a rendjén. De hát miről is beszélnék, még hogy egy FF játékban ne legyen bármi is rendjén? Badarság! Amellett, hogy végig nagyon jó a történet ráadásul a befejezés "milyensége" rajtunk is múlik, mert a megnyerés befolyásolja, hogy a főellenséggel szemben hogyan küzdünk, és hány emberünk marad életben!



JOB & ABILITYS

Most egy kicsit furcsa hasonlattal fogok élni, mert egy később megjelent játékot fogok hasonlítani egy korábban megjelenthez. Arról van szó, hogy a FFV harci rendszerén alapszik a Final Fantasy Tactics harci rendszerének gerince. És mivel valószínű, hogy többen játszottatok a FFT-vel mint az V-tel, ezért kényelmesebb alapul venni a FFT. Tehát a FFV-ben a kasztrendszert használja a játék, úgy, mint a FFT-ben. Ez azt jelenti, hogy embereinket különféle osztályokba sorolhatjuk, úgymint varázsló, lovag, tolvaj, summoner, vadász és még sorolhatnám. A kasztok között bármikor válthatunk. Mindegyik elemi kristály meglátogatása után kapunk kasztokat. A kasztok eltérő képességekkel és tulajdonságokkal ruházzák fel embereinket, de ami a legfontosabb eltérő fegyvereket és eszközöket használhatunk, kasztonként. Mikor egyik emberünk egy kasztba sorolva küzd, természetesen varázslatokat és tulajdonságokat is kap, sőt tanulhat is. A kasztok mindegyike rendelkezik úgynevezett Job commanddal, valamint felszerelhető még egy Ability is. A Job command egy olyan utasítás amivel csak egy adott kaszt rendelkezik, például a feketevarázslók a Black paranccsal, a summonerek a Summ-mal és még sorolhatnám. Az Ability egy olyan képesség, amit

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

egy kasztba sorolt emberünk megtanult. A Job commandon nem lehet változtatni, csak ha más kasztba soroljuk emberünket, viszont Ability-t azt cserélhetünk. Mikor egy kasztban szolgálunk a győztes harcok után ABP pontot kapunk. A feladat elérni egy adott mennyiséget, és akkor a kasztunk, amiben szolgálunk szintet lép. A szintlépést követően egyből fejlődnek ki új Ability-k, amiket akkor is feltehetünk, ha megváltoztatjuk a kasztunkat. Például ha Galufból egy fekete varázslót csinálunk és elérjük vele a kettes szintet, akkor



kifejlődik a Black/Lv2-es menü. Ha mondjuk ezután Galufot áttesszük a lovag kasztba, akkor odaadhatjuk neki Black menüt, így amellett, hogy igen erősek leszünk vele, még feketevarázslatokat is használhatunk. Persze mindig csak olyan szintűt, amilyen szintűig eljutottunk a fejlesztésben – tehát Black/Lv. 1-gyel nem használhatunk Fire 2 varázslatot. Így lényegében kombinálni tudjuk embereink képességeit és tulajdonságait, így erősítve őket. Csak egy kikötés van, tehát csak egy Ability-t lehet feltenni emberenként!
Nem csak menüket, hanem tulajdonságokat is fel lehet rakni! A rendszer alapjai a legelső három FF-ból valók, de sokat átvett a Square a Dragon Warriorból is! Ahogy azt láthatjuk majd, a FFT-ben fejlesztették ezt a rendszert a tökéjre, de már itt is nagyon jól működött. Az egyetlen egy komolyabb negatívum, hogy nagyon lassan fejlődnek a kasztjaink és rengeteget kell harcolnunk. Kb. kétszer vagy még többször többet, mint egy átlagos FF játékban. Ezért aztán elég nehéz a FFV, talán az egyik legnehezebb rész a sorozatban! Rengeteg kihívás van benne, érdemes az elkötelezett rajongóknak belevágnia. Nagyon érdekes ez a harci rendszer, mert kicsit több stratégiát igényel, mint amit megszokhattunk. Egyébként a harcok alatt már látni lehet az ATB kijelzőt, így nyomon lehet követni, hogy mikor következünk a sorban. Mivel kb. 22 kaszt van a játékban (van közöttük titkos is), ezért nem olyan nagy baj, hogy csak négy(?) irányítható szereplő van. Egyébként számtalan titkos dolog színesíti a történetet, említhetném például a rejtőző summonokat (meg kell őket találni és le kell győzni), vagy titkos helyeket is.

ÉRTÉKELÉS

Mindig furcsa dolog egy retro játékot értékelni. Sokan ugyanis képesek kizárólag a grafika alapján osztályozni a játékokat és ha én is ebbe a hibába esnék az óriási baj lenne. Azt is figyelembe kell venni, hogy a FFV tíz éves anyag. Való igaz, hogy '92-es színvonalon egy minden szempontból hihetetlen játékot kapunk, de ma már nem lehet az akkori hangulatot, és helyzetet reprodukálni, így akkori fejjel értékelni sem. Ezért aztán összehasonlítási alapként a többi újra kiadott vagy ha úgy tetszik retro anyagot kell vennem. Itt most a FFIV-re, VI-ra és a Chrono Triggerre gondolok. Mondjuk ez se teljesen tisztességes, hisz a FFV és VI valamint a CT között 2-3 év van, ami jelentős differencia. Így érdemes mondjuk a IV résszel összehasonlítani. Ha így nézzük a FFV sokkal hosszabb, tartalmasabb és nehezebb is. Kb. dupla olyan hosszú játék idővel kell számolnunk, mint a FFIV-ben és a titkos dolgokból is legalább kétszer annyi van. Összetettebb a harci rendszer és a grafika is szebb valamivel. A hangulat tekintetében, szerintem betalált a játék. Nem éri talán el azt a színvonalat, mint a FFVI és a CT, de egy jó RPG-hez méltóan nincs baj vele, sőt ízléstől függően még az se elképzelhetetlen, hogy sokakat jobban megfog a sztori, mint az említett alkotások. Szóval a FFV illeszkedve a megjelenés által képzett kronológiai sorhoz, a FFIV-nél jobb, de a VI-nál és a CT-nél egyáltalán nem. De hagyjuk annak boncolgatását, hogy melyik a sorban a legjobb játék, hisz aki szereti ezeket a SNES-es RPG-ket, az úgyis megszerzi valamennyit, nem számít neki semmi. Ha tehát szereted ezeket a stuffokat (és főleg a FFIV-et) és még nem tetted meg, hogy megszerezted a FFV-öt, akkor itt az ideje, mert hibájával és nehézségével együtt is (tényleg nagyon nehéz) egy igazi Final Fantasy játék. Ha pedig rajongó vagy, akkor tudod, hogy ez mit jelent! Egy több hétig tartó, éjszakákon át zajló kalandozást és egy elképesztően kellemes szórakozást!

Veres Miki

FINAL FANTASY V

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYSZERŰ TÖRTÉNET, IZGALMAS KASZTRENDSZER
× NÉHA KIAKASZTÓAN NEHÉZ

8 pont

TÁMADNAK A (DIGI)VADÁLLATOK

Digitális Pokemonok? Nem tudom elképzelni, milyen csapás érhet még? Úgy látszik a Japánoknak nagyon tetszenek ezek a kis lények, hiszen sorra jönnek az újabbnál-újabb történetek és játékverziók. Ezúttal épp nagy bunyó lesz a Rumble Arenában. A Digitális Pokemonok lezúznak mindent és mindenkit.

Érdeklődő fejjel tettem be a lemezt a meghajtóba, majd vártam. Tipikusan Pokemonos intró fogadott, ahol minden csillog-villog, repül, robban, stb. Aztán egy nyafogó Digimon-kiáltás után, máris a teljesen szokványos menü fogadott. Kis gombok sorban és semmi design, japán egyszerűség. Gép ellen, egyedül vagy egy másik ellenfél ellen küzdhetünk. Beállítások is vannak, ahol nehézséget, gombkiosztást, hangerőket módosíthatunk. Fölösleges most eltölteni ezzel az időt, hisz semmi érdemleges változtatás nem szükséges. Kezdhetünk játszani…

Választhatunk egy sor különféle Digimon és a gazdája közül, majd szinte azonnal a pályára kerülünk. A terepet oldalról látjuk, de a kamera zoomoló mozgása térbeli hatást kölcsönöz neki. Két parányi fickónk egymással szemben áll és már bunyózhatunk is velük. Sok lehetséges ütéskombináció nincsen, ha végignyomogatjuk a gombokat, durván ki is merítünk minden érdemleges támadást. Például ha egyszer megnyomjuk a Háromszöget, Digimonunk egy sor kombót mutat be. Ha lenyomjuk a Kört, energianyalábokat lő. Az X hatására ugrik, míg a Négyzettel sima ütéseket produkál. Sok különbséget nem fedeztem fel a különböző karakterek között, így hamar egyhangúvá válik az akció. Mondtam, hogy az Options-ben kár eltölteni az időt, de hamarosan úgyis odavezet majd utunk, mivel rájövünk, hogy a gépet bizony elég kemény dió megverni. Biztos a nehézségi beállításokkal lehet a gond, tegyük Easy-re. Igen ám, de ekkor ér a meglepetés, hiszen alapból a legkönnyebb fokozaton van a program. A fő gondot mégsem a gép szemét stílusa okozza, hanem az irányítás gyengesége. Az ellenfél villám gyorsan mozog, míg a mi támadásainkra késve reagál a karakterünk. Mire beviszünk egy lövéssorozatot, ő már rég messze jár. Ebben csak segítségére van a terep kidolgozása, mivel a háttérből néha előjönnek akadályok (pl. kőszikla, ami agyon nyom), és vannak szintek is, ahová fel lehet ugrálni. Fel lehet jutni a fákra is, és bónusz fegyverekhez, vagy energiacsomaghoz jutni. Bizonyos feltételek esetében Digimonunk át tud változni egy izmosabb karakterré, ilyenkor az illető energiája ellen kell harcolnunk. Elég kemény tud lenni, mert ha mi nem változunk, akkor könnyebben a szakadékba taszíthat minket, egy arra alkalmas pályán. Ha legyőzzük, visszaváltozik Digimonná és végleges megsemmisítő csapást mérhetünk rá. A pályák nem nagyok, viszont aránylag jól néznek ki és változatosak is. A két kedvencem a felhők felett és a pokolban játszódó. Mindkettő egy kis többszintes szigeten játszódik, és körbe szakadék, vagy láva található. Tehát ha talpon maradunk, de a másikat sikerül lelöknünk vagy megpirítanunk akkor már nyert ügyünk van.





DIGIUNALOM

Említettem, hogy nyomulhatunk a gép irányította expert harcosok ellen, vagy akár ketten egy haver ellen. Igen ám, de feltűnhet az a bizonyos "VS mode" is, ami bizonyára valami marha izgalmas dolgot rejt. Hát elárulom, hogy nem. Arról van szó, hogy kiválasztunk magunknak, meg a gépnek is egy játékost és bunyózunk egyet. Ha vége, akkor választhatunk másik emberkét. Tök izgi nem? Pontosan ez a legnagyobb baj a programmal, vagyis, hogy nagyon silány a szavatossága. Nem kínál elég lehetőséget, ami hosszú időre lekötné a játékost. Van ugyan pár rejtett menüpont és karakter, de odáig nem jutottam el, hogy felfedjem őket, egyrészt mivel nem volt cél a program végigjátszása a teszt során, továbbá mivel mert meguntam a játékot, mielőtt végigvihettem volna. Nagyon vontatottá teszi a meneteket, hogy túl sok energiával rendelkeznek a figurák és túl lassan fogy. Így egy kör legalább olyan hosszú, mint más bunyós programokban három teljes menet. A pályák hiába szépek, sajnos túl kevés van belőlük, talán öt vagy hat darab. Ismétlődnek és az egész játékmenet folyamatosan ismétlődik.



Összességében viszont annyira mégsem rossz játék ez, főleg azoknak, akik bírják ezeket a Digitális Monsztereket. A zenéje meg az idétlen hanghatások és csatakiáltások aranyosak, jókat lehet vidulni rajtuk. Főleg ha elképzeljük annak a Japánnak a fejét, aki felmondhatta például a "Rumble Arena" beszólást az elején. Poénkodni ellehet vele, de többre nem igazán jó. Hosszú szórakozást senki se várjon tőle. Ilyenkor jön a képbe mindig az, hogy vajon megéri -e azt a sok pénzt, ha úgyis ráunsz fél óra alatt… Szerintem nem éri meg.

Tibi







DIGIMON RUMBLE ARENA

BANDAI

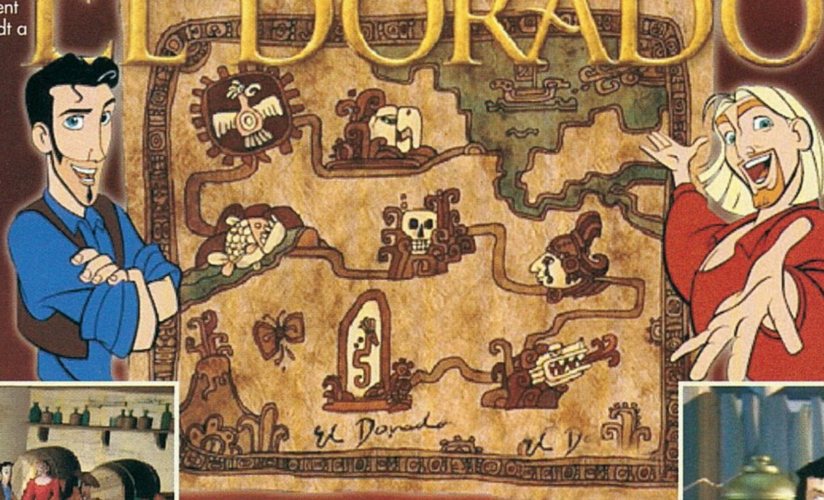
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MEGESZNEK A DIGIMONOK
× NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ ÉS ROPPANT EGYHANGÚ

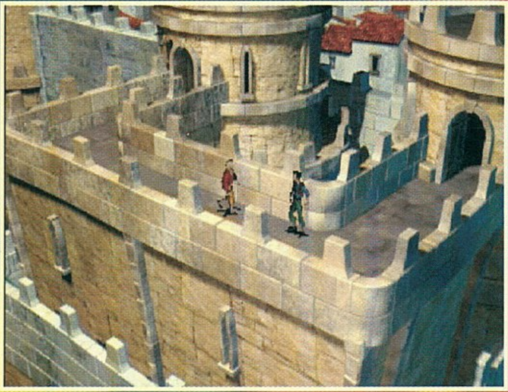
5.5 pont

THE ROAD TO EL DORADO



Még valamikor tavaly télen láttam a Gold and Glory: The Road to ElDorado-t. Na nem mintha akkor ment volna a mozikban, az egyik tékában akadt a kezeim közé, aztán fogja-vigye alapon, végül otthon kötöttünk ki. Nem vártam tőle túl sokat, de kellemesen csalódtam, a Dreamworks rajzfilmje nagyon jól sikerült. Egyébként is mostanában inkább az "Álomgyár" teljesít jobban, ami az egész estét betöltő mozikat illeti, a Disney lassan teljesen átmegy a bölcsis kategóriába a szupernyálas és előre kiszámítható cuccaival. Meg ezek a folytatások: Hamupipőke 2, meg Hófehérke visszatér. Gyökérség. Az Eldorádóban két senkiházi szélhámos a főszereplő, akiket köröznek hazájukban, a történet pedig a középkori Spanyolországban





MINDEN ÚT EL DORADOBA VEZET (ŐSI AZTÉK BÖLCSESSÉG)

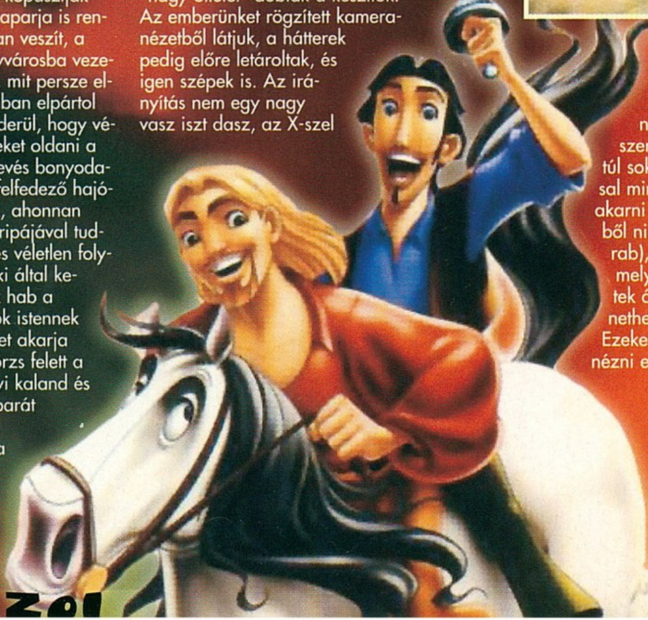
kezdődik. Abban az időben mindenki fel akart valamit fedezni, és akadály nem volt, akkor még vízum nélkül lehetett utazni Amerikába. Miguel és Tulio (így hívják a főszereplőket), épp azon mesterkednek, hogy a munkanélküli segélyüket kiegészítsék egy kis plusszal, az egyik katonatisztet kopasztják kockajátékban. Szerencsétlen kaparja is rendesen a falat, ugyanis állandóan veszít, a parti végén még a Titkos Aranyvárosba vezető térképet is kénytelen feltenni, mit persze elnyernek tőle a fiúk. Ekkor azonban elpártol tőlük a szerencse, meg az is kiderül, hogy végig csaltak, és kénytelenek kereket oldani a térképpel a zsebükben. Nem kevés bonyodalom után végül Cortex a nagy felfedező hajóján kötnek ki, mint potyautasok, ahonnan csak Altivo-val Cortex fehér paripájával tudnak olajra lépni. Egy szerencsés véletlen folytán, aztán felfedezik a mindenki által kereset aranyvárost, az meg csak hab a tortán, hogy a tudatlan indiánok istennek nézik őket. A helyi varázsló őket akarja felhasználni, hogy átvegye a törzs felett a hatalmat, végül aztán megannyi kaland és megpróbáltatás után, a két jó barát (bocs, három a pacival együtt), egymásra talál, és megmentik a törzset. Ekkor azonban már az Eldorádóba vezető járat végében gyülekeznek Cortex emberei, hogy kifosszák a várost…

ELRUGASZKODVA A VALÓSÁGTÓL

A játék csak nagy vonalakban követi a film cselekményét, érdekes volt látni, hogy a készítők sok alapvető dolgot megváltoztattak: például rögtön az elején egész másképp jutunk fel a hajóra, mint a filmben, bár a lényeg mondjuk, hogy rajta leszünk a bárkán. Sőt az egész történet már egy lejárt lemez, a két főhős meséli el nekünk a kalandjait múlt időben. Miguel és Tulio elég laza fickók, elég nagy arccal, jókat lehet rajtuk röhögni, már abban sem tudnak megegyezni, hogy voltaképpen milyen napszakban kezdődött az edvencsör, egyik estére emlékszik, a másikuk reggelre. Aztán végül kiegyeznek délben. Ez egy külsőnézetből játszódó kalandjáték melyből értelemszerűen hiányzik mindennemű akció és harc. Itt minden a tárgyak használatán és némi ügyességen múlik majd. A játék korai fejlesztési stádiumában volt egy olyan változat, hogy P&C játék lesz belőle, de aztán szerencsére ezt a "nagy ötletet" dobták a készítők. Az emberünket rögzített kameranézetből látjuk, a hátterek pedig előre letároltak, és igen szépek is. Az irányítás nem egy nagy vasz iszt dasz, az X-szel cselekszünk, a Háromszöggel pedig a tárgylistánkat hívhatjuk elő. (Van még lopakodás is, és előfordul, hogy MGS szerűen kell majd lopakodnunk is.) Ha valamit használnunk, megvizsgálnunk kell, az adott cucc villogni fog, ha a közelében vagyunk, így aztán eltéveszteni sok minden nem fogsz. A fiúk beszélnek, és feliratozás is van (a párbeszédek tök jók, van egy csomó poén is a játékban!), mindig kapsz valami támpontot, ha elakadnál. Viszont a megoldandó feladatok nem épp a hétköznapi logikával megáldott embereknek kedveznek, néha nyakatekert módon lehet csak továbbjutni. Szerencsére a helyszínek, szereplők, és a tárgyak sincsenek túl sokan, tehát némi próbálkozással mindenre rá lehet jönni, csak akarni kell. A pályák között (amikből nincs túl sok, asszem nyolc darab), vannak átvezető animok is, melynek egy részét a filmből vették át (ez passzolt az átírt történethez), de csináltak pár újat is. Ezeket később is meg tudod majd nézni egyik opcióban.







NEM MINDEN ARANY, AMI FÉNYLIK

A stuff elég vontatott (nekem egy kicsit unalmas is volt, sokszor csak azért játszottam vele tovább, mert láttam a mozifilmet is), de ez még elnézhető lenne, hiszen egy kalandjáték sosem a folyamatos akcióról szólt. Viszont az irányítás nagyon pocsék lett. Az emberünk későn reagál a lenyomott gombokra, meg egyébként is csigalassú tempóban közeledik. Néha meg is bolondul szegény, főleg amikor egy olyan hely felé indulnánk, ahol semmi keresnivalója nem lenne elvileg. A pályák is elég beláthatatlanok, néhol elsiklik majd a figyelmetek egy-egy sikátor bejárata felett, de ezt majd meglátjátok magatok is. Ezzel a rossz érzékeléssel kapcsolatos az is, hogy előfordulhat, hogy ha kis helyen több dolgot is kell csinálnunk, néha az abszolút nem logikusba kezd bele az ürge. Mindenesetre, ha a jó irányba haladtok a program egy hangeffektussal jelzi azt. Én csak kalandjáték kedvelőnek merem ajánlani az aranyváros legendáját.

CSIPI M LEE

THE ROAD TO EL DORADO

DREAMWORKS/UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓPOFA SZEREPLŐK, PÁRBESZÉDEK, FELADATOK
× RÖVID, IRÁNYÍTHATATTLAN, BUGOS

6.5 pont



CONFLICT ZONE

MODERN WAR STRATEGY

Vala a Dreamcast és vala a Conflict Zone. Vala(ha) Martin, aki most Gandalf, viszont a kezembe nyomott egy újabb Conflict Zone-t, de ezúttal a Playstation2-es verziót. Csipi kollégám tesztelte az DC-s változatot, így elég nehéz helyzetben vagyok, hiszen a program alig változott, én pedig nem akarom ismételni a már leírtakat. Sajnos úgy látszik, mégis kénytelen leszek. Miről van ugyanis szó? Egy olyan játékról, ami a közelmúltban debütált az akkor még haláltusáját vívó Dreamcast-on, és tényleg nagyon jól sikerült, öregbítve a DC hírnevét. Most viszont az Ubisoft Playstation2-re is kiadta az anyagot, amely szinte semmivel sem sikerült rosszabbul, mint az előző változat. Valós idejű stratégiával állunk szemben és azok palettájáról is az egyik legkomolyabb képviselővel. Természetesen részletesen elolvastam Csipi cikkét, de több mindenben ellent kell, hogy mondjak neki. Azt mondja, hogy az RTS-ek esetében az egyszerűségükben rejlik nagyszerűségük. Ez így igaz is, de a Conflict Zone nekem mindennek tűnt, csak nem egyszerűnek. Roppant módon túlbonyolítottnak találtam, főleg a kijelzést, építkezést és az irányítást. Szó se róla, maga a stílus tényleg egyszerű volna, ha a készítők nem bonyolítanák túl a végletekig. Ezúttal pedig igencsak ez történt, hiszen a program a közeli jövőben játszódik (2010 körül) és egy kiélezett háborúba kalauzol el bennünket. Ha néztük az utóbbi egy-két évben a CNN-t, akkor már megszokhattuk a háborús képsorokat, fogalmunk lehet róla, hogy mik történnek ott. A mai napon, ebben a percben is biztos, hogy van olyan front, ahol emberek százai lövik egymást és halnak meg. Éppen ezért próbálkozik a játék valami féle realitásérzést nyújtani, amit már az intró bemutatásával el is ér. Tényleg fantasztikusan jól vágott az film! Egy ostromlott várost látunk, ahol katonák és tankok lövik egymást, miközben mi, egy TV riporterei vagyunk, illetve a kamerából látjuk a történéseket. Úgy kezdődik az egész, hogy a csinos műsorvezető lány igazgatja a ruháját a felvételre készülve, az operatőr meg poénosan ráközelít a melleire és a mélyen kivágott blúzára. A csaj természetesen zavarba jön, röhögcsélnek, még mi is elmosolyodunk. Ebben a pillanatban egy tank lövedéke csapódik be a szemben lévő házfalba, melynek robbanása jó pár méterre ellöki kedvenc riporternőnket, aki azonnal eszméletét veszti az ütéstől. A kamera megsérül, a lencséje betörik. Az operatőr a csajt otthagyva veszett menekülésbe kezd, lengeti a kamerát futtában, alig látunk valamit, egészen addig, míg egy GHOST le nem szedi a fickót. Elejti a rekordert és elhasal a földön, a kép elsötétül. Ekkor hirtelen újabb bevágások következnek, de már csak sablonszerűen a csatatérről, ahogy egy tank majdnem elgázol egy, az úton felejtett babakocsit, de ez ICP-s katona az utolsó pillanatban odébb löki, ahogy a fedezékek mögött golyót kapnak a kibukó szövetségesek, stb. Szóval elég kemény intrónak lehetünk a szemtanúi, persze mindezt renderelt formában, hiszen a játék nem tartalmaz igazi, archív képsorokat (talán jobb is). Tudnunk kell, hogy az ICP a béke védelmező hadserege, akiknek viccesen az is lehetne a szlogenük: "Számunkra a béke a legfontosabb és ezért még fegyvert is fogunk!". Míg a másik oldal a GHOST, a C(C-s NOD-ra emlékeztet leginkább, vagyis egy jelentős ukrán terrorista szervezet, aki idő közben világméretű hatalomra tett szert.



TESZTELEK

A menü még nem annyira ellenséges, hiszen csak nyelvet kell választanunk a felkínált három közül, majd a főmenübe jutunk. A beállításokat mindenképpen érdemes megtekinteni, mert a hangerőkön, nehézségen és sebességen kívül találunk egy Thetre gombot is, ami az Army Men RTS-hez hasonlóan videó bejátszásokat mutat. Itt választhatjuk ki a már megtekintett, elért filmeket. Legalul találunk egy Credits videót, amit Csipi is említett. Hát mondanom sem kell, igaza volt, én is majdnem megfeküdtem a röhögéstől. A játék szereplőit egy terepre zsúfolják, de mindenkinek a feje helyén egy készítőnek az idétlen fényképe van. Egy hiperigénytelen techno zenére táncolnak meg ugrálnak, meg egymást lökdösik. Van, aki beleül a haverja nyakába, vagy felmászik egy terepjáróra. Egyszóval hihetetlen, már csak ezért is érdemes betölteni a játékot. Ezen kívül természetesen találunk a menüben egy LOAD opciót, amivel a mentett állásokat tölthetjük vissza memóriakártyáról (8MB szükséges, mert a program minden beállítást külön ment el), továbbá megakadhatunk a SKIRMISH feliraton. Veterán C(C-sek biztos tudják, miről van szó, vagyis egy stratégiai deathmatch-ben lehet részünk. Minden részletében megtervezhetjük a végigjátszható csatát, ellenfelet választhatunk a listáról, pályát választhatunk a lemezen lévő több tucat közül, nehézségi fokozatot, pénzegységek elosztását, stb. Köszönhetően a DVD kapacitásainak, tényleg hatalmas mennyiségű adatot találunk a játékban. Sajnos az a negatívum a Playstation2 verzióra is áll, hogy csak egyedül nyomulhatunk, a skirmish esetében is csak gép ellen, és egyszerre csak egy ellenfél lehet a pályán. Valószínűleg a gép ereje nem bírna több egységet megjeleníteni és nagyon belassulna az akció. Sajnos ez még így is előfordul néha, amíg én a negatívumok közül az egyik legjelentősebbnek találtam. Csipi is említi, hogy a DC verzió néhol megakad, amikor a lemezről tölt. Vegyük figyelembe, hogy a DC kétszer annyi grafikus memóriával rendelkezik, mint a PS2 és az utóbbi esetben javították a grafika részletességén és a kirajzolás távolságán is. Ezért szinte folyamatosan tölti a memóriába az adatot, ami elég gyakran kemény akadásokat okoz. Főleg igaz ez, ha a kamerát mozgatjuk, miközben új ellenséges egységek lépnek a képbe. Mindegyiknek a hangját és a teljes animációját be kell szuttyogni a memóriába, így össze-vissza szaggat a játék. Mondanom sem kell, ez az, ami engem a legjobban bosszant. Ha egy PC-n teszi ezt (van PC-s verzió is), akkor azt lehet mondani, hogy vedd meg az új Windózt, az új 3GHz-es gépet meg Geforce5-öt, de a konzolok esetében erre nincs lehetőség és szerencsére többnyire szükség sem. Ezért a konzolos játék hálálja, ha akad. A GTA3 esetében nagyon kiábrándultam a PS2-ből, amikor láttam, hogy a 15fps-t









AZ ELLENSÉGES ZÓNA



kész is. A folyamatkijelzőket egyébként mindenhonnan hiányoltam. Az is hiányzott, hogy nem tudtam kiválasztani, hova épüljön a kívánt ház. Az elég béna és igénytelen Construct menüben, ahol egyszerre csak egy épület látszik, az is mintha hologram lenne, nyomunk egy X-et és a gép magától lerakja a bunkert vagy házat oda, ahová ő gondolja. Többnyire helyet sem hagyva közöttük.

Az egységek kijelölése a jól megszokott C(C stílusban történik, a támadás és mozgás pedig az X-szel. A felső gombokat L2, R2 többnyire csak a kamera állítására használhatjuk, a Kör és az X kombinálásával például zoomolásra. A bal oldali analóg kar a scrollozást, míg a jobb oldali a nézet forgatását és döntését szolgálja. A lenyomjuk a Selectet, akkor bejön egy nagy segítség, az irányító képe, amin meg van jelölve, hogy melyik gomb mire jó. Ha lenyomunk egy gombot, akkor az irányító képe is változik, azt fogja mutatni, amit az aktuális gomb benyomva tartása mellett érhetünk el.

Ahogy Csipi említette, olyan adatokat is talált a programban, melyek jelentéséről fogalma sincs. Nos, ilyenek nálam is akadtak. Persze lehet, hogy mi vagyunk amatőrök és ideje lenne nyugdíjba vonulnunk, esetleg írhatnánk zsíros kenyérért valamelyik Barbie magazinnak. A szerkesztőség biztos díjazná az ötletet, mert a szőke bombázókat rendre átirányítanánk az 576-ba, ezzel nem kevés örömet vagy fejfájást okozva az ott dolgozóknak. Biztos vagyok benne, hogy KisPeti jól lecsapná Martin kezéről az összes valamire való bigét, ahogy az ECTS-en is történt… igaz? (

Azt hiszem mindent elmondtam a programról ami a DC-s tesztben nem volt annyira részletezve, az épületek és egységek jellemzését viszont fölöslegesnek tartom ismételni. Ami még fontos, hogy tényleg lehetne sokkal különbözőbb a két oldal a játékban. Épp ezért a kedvencem a mai napig a Starcraft, ahol az egységek, épületek, és tulajdonságok a három oldal között viszonylag arányosan oszlanak el és hihetetlen változatosságot alkotnak, ezzel szinte megunhatatlanná téve a játékot. Itt ez sajnos nem így van, de akkor is élvezetes, bonyolult, igazi stratégiával állunk szemben, ami nem is annyira a fantáziára, hanem a valós élet borzalmaira építkezik.



nem érte el a játék. Könyörgöm, miért kell olyan részletesre csinálni, ha a gép nem bírja mozgatni? Persze lehet, hogy a programozók nem tudnak kódolni. Egészen addig vonakodtam a PS2-től, amíg az MGS2-t meg nem pillantottam. A Martin csak mosolygott, ő már valamit tudhatott…

A grafikai kidolgozás persze jól néz ki, a kamera mozgása nincs korlátozva, mint az Army Men esetében. Forgathatjuk, pörgethetjük, dönthetjük, zoomolhatunk, ahogy csak akarunk, akár a ködös felhőkbe is belemehetünk. Ha egészen leereszkedünk a felszínre még farkasszemet is nézhetünk katonáinkkal, vagy belekukucskálhatunk a tankok csövébe. A zene komoly hangvételű, csakúgy, mint az egész Conflict Zone. A hanghatások jók, szóval a sebességet leszámítva jól teljesít a játék vizuálisan.

AZ ÉPÍTKEZÉS

Ami igazán nem tetszett, az a túlbonyolítás. Szinte direkt telizsúfolták a képernyőt, a kezdő játékos számára értelmetlen kijelzőkkel, mutatókkal, adatokkal. Ez annyira PC-s szokás, mivel a hatalmas monitoron és nagy felbontásban nem tűnik annyira zavarónak és a kis betűk is könnyen olvashatók. Azért meglátszik, hogy honnan indult a játék eredetileg. Lehetne valami részletes HUD beállítás, ahol nagyobbíthatjuk a betűket, megtudhatjuk a mutatók jelentését, vagy kikapcsolhatjuk, ami nem kell. Teljesen fölösleges szerintem a bal alsó sarokban lévő text mező, ahová az egységek beszólásait meg egyéb mondatokat ír a gép, mintegy közvetítésszerűen. Ettől még nem lesz TV adás hangulata a játéknak, és csak a helyet foglalja, szerencsére ezt ki lehet kapcsolni. Tudnunk kell, hogy minden épület és egység energiába és kreditbe kerül. Elkészültükkor egy helikopter hozza a szükséges építkezési elemeket. Nem látjuk a folyamatot, csak egy körvonalas vázlatot, amibe aztán a helikopter belepottyantja a teljes erődítményt és már



Tibi



CONFLICT ZONE

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (80KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, AKCIÓ DÚS, SOK LEHETŐSÉGET REJT
× AKAD, A TÚL SOK ADAT A KÉPERNYŐN MEGZAVARJA A JÁTÉKOST

8.5 pont





A lemezt behelyezvén a fekete gépezetbe, Dzson kényelmesen hátradőlt ágyában, a fokozott kíváncsisággal várta, hogy a GvM által szervírozott Kabuto vajon mit fog neki nyújtani az első randijukon. A felfokozott kíváncsiság nem volt alaptalan, hiszen Dzson hallott már eme szerzeményről – igaz egy PC vs konzol fórumban, ahol életre halálra menő viták folytak afelett, hogy jelent-e valamit az a tény, hogy a PS2 változatban jóval több poligonból építkeztek a készítők. Időközben megjelent a képernyőn egy székben pihiző kis kreatúra napszemüvegben, de mire jobban szemrevételezhettem volna, egy nagy és erőszakos dolog hirtelenjében eltaposta szegényt, s nagy ordítással bemutatkozott a játék címszereplője: a Kabuto. Hogy hogyan lesz ebből citizen (nem nyomtató), az maradjon titok, de a bevezető kellőképpen megnyugtatott, miszerint valóban megpróbáltak fűszer gyanánt megfelelő mennyiségű humort adagolni a tervezéskor a játékba. És valóban, már az első számú főhős (mert három van) megérkezése is mosolyt csalt borostás arcomra! Baz ugyanis ki akar ugrani a jetpackkal a gépből, csak szórakozott társa rázárja a kezére a fülke ajtót, mielőtt az rendesen a hátára kerülhetne. Baz ezért kissé keményen ér földet, és gyalogosan kell eljutnia a pirossal jelölt célig, ahol megleli a jetpackot, bár a Smartie (az ő faja a bevezetőben szétlapított egyed is) kissé furán áll a birtokos viszony kérdéséhez. A Smartie-k olyan kis fura arcú lények, és remélem nem veszik bántásnak, de meglehetősen távol állnak a szépség fogalmától. Ez a későbbiek folyamán számos poénra ad okot, de ha leírnám az összest az olyan lenne, mintha lenyalogatnám egy csomag ropiról a sót, és úgy kínálnálak meg vele benneteket. Bár a poénok megértéséhez sajnálatosan szükségeltetik az angol nyelv használata, és amint láttam a múltkori kérdőívet, ez nem mindenkinek adatik meg. De ne keseredjetek el (nagyon), csak a humor az tényleg kell, mint ételízesítő a Kabutóba, mert ezt leszámítva nem sok különbözteti meg a többi tömegtermelésből kikerült tucatjátékoktól. De azért ne kerüljétek el nagy ívben, én is jókat játszottam még ifjonc gamer koromban bármivel, annak ellenére, hogy angol tudásom kimerült a "game over" és "try again" lefordításában.



1

Ha ismertétek az MDK sorozatot, vagy minimum a második részt belőle, akkor nektek is az lesz a legelső gondolatotok, hogy annak egyik igen közeli unokatestvéréhez van szerencsétek. Ez talán feltűnik rögvest az irányítás megtekintésekor az options keretein belül, ugyanis itt ugyanúgy három külön konfigot állítgathatunk, mint az említett nagyon szuper adventure (vagy platform?) gaméban. Ott ugye volt Kurt, a doki és a hatlábú kutya eb, itt pedig Mecc Baz, egy Delphi nevű lány és kalandjaink előrevetítéseképpen a Kabuto külön irányítása. Sőt! Baz jetpackja egy az egyben a kutya által használt atomic jetpack! Mikor ez tudatosult bennem féltem kissé, mert újra átjárta csontjaimat az MDK egyes szintjein érzett düh, kudarc és kontroller zúzási kényszer ezen jetpack találmány miatt, de végül is itt nem kell különféle ügyességi feladatokat megoldani a segítségével (hogy örült ennek a dualshock2-m!). Az egyetlen kissé nehéz rész rögvest a második küldetésben megvan, ahol sziklákról lepotyogó kis kék lényeket kell megmenteni, s utána már csak mint repkedési segédeszközt hurcolja a szkafanderes alak a hátán. A jetpack mellett néha eg- egy Smartie-t is cipelni kell, kik szemmel láthatóan rendkívüli módon élvezik ezt az utazási metódust, s ennek hangos "jihí háhá, jesz!" felkiáltásokkal is hangot adnak.

2

A game questjei egyébiránt rendkívül egyszerűek, elmenni ide vagy oda, megszerezni ezt vagy azt, megölni az útba eső szörnyeket és kész. Kivételt képez a kissé már komplikáltabb bázisépítés, ahol a Smartie-kat etetni is kell, különben nem dolgoznak, de amíg mi elmegyünk húst vadászni nekik, a bázist megtámadhatja az ellenség, és galád módon a rombolás mellett elrabolhatja a vezérüket. Ilyenkor, ha nem lőjük szitává a tolvajt, és az elér az ő bázisukig, bizony restart mission... A hús utánpótlás megoldása pedig az, hogy a térképen kékkel jelölt, nagy két lábon járó tehéncsirkéket (van hivatalos nevük is, de engem erre emlékeztettek a legjobban) le kell gyilkolni amolyan mészárlásos jelleggel, s a testük után maradó húsdarabokat összegyűjtve visszavinni az épülő bázisra. Ha kiirtottuk az egész csordát, kis tehéncsirkék rajzanak elő és nőnek meg igen hamar, mint utánpótlás. De a játék ezen stádiumában Baz már négy másik társával harcol a kis kékek elnyomása ellen! Ez a csapat már elég komoly tűzerőt képvisel, de a lényeg az, hogy korlátozott módon parancsokat is adhatunk a csapattagoknak ám! Persze nem valamiféle komoly dolgok ezek, elküldhetjük őket előre, és csak egy visszahívó, illetve támadási lehetőség van ezen kívül. A többi Mecc (Meccaryns) szerencsére halhatatlan, ha el is tűnik kis időre, újult erővel tér vissza mellénk. Fegyverek gyanánt van szokásos végtelen lőszerű pisz-







toly, komolyabb ütésű RPG, gépfegyver és egy mesterlövész puska is, meglehetősen jó hatásfokú zoom funkcióval. Delphinek nincs külön speciális képessége vagy lehetősége a varázslatain kívül, viszont igen előnyös tulajdonsága az, hogy a vízben nem eszik meg a piranhák, sőt pont hogy lubickolás közben viszonylag hamar regenerálódik a kicsike testi és lelki (mana) ereje egyaránt. Bázisépítéses feladata neki is lesz, de emellett majdnem ilyen érdekes a Reaperski verseny, amin részt kell vennie. Ez a rész tiszta Crash Team Racing, vagyis nekem ez ugrott be elsőnek róla. Semmi extra amúgy, száguldozni kell, vigyázni, hogy ne legyen több három kapuhibánál, és felszedni a turbo meghajtást, illetve két féle rakéta power up-ot ügyesen. A bázisos résznél a lánynak nem húst kell szállítani az építkezésre, hanem lelkeket, ami a csirketehenek leölése helyett kényelmesebben megoldható egy kis áztatással, mivel a kék mana jelző tárolja ezt is. És elérkeztem mini bemutatóm végső alakjához, de most undok leszek, és csak annyit árulok el, hogy nekem a nagyra nőtt szörny a kedvencem! Kabuto úgy megy, mintha Godzillával kellene rombolni, és életereje gyógyításához különféle lények elfogyasztása a recept. Természetesen a dolgok nem annyira egyszerűek, mint én itt felvázoltam vala, de a már említett ropis példát felelevenítve azt mondom, jobban jártok ha a poénokat személyesen élitek át! Vagy maximum a leírásban kitérek rájuk, meglátjuk milyen kedvem lesz annak gyártása közben. Bár a küldetések, mint mondtam egyértelműek, és még tippeket is kapunk a végrehajtásukhoz segítségképpen. Azért nem árt minden nagyobb előrelépés után menteni egyet, hogy ne kelljen teljesen elölről kezdeni valami malőr miatt.

3

A szereplők irányítás szempontjából is elég különbözőek, már ami a fizikai részt illeti. Baz jetpackja nem okoz különösebb gondot, emellett pedig csak a földön futkározik a küldetések alatt, viszont a kontroller horizontális érzékenységét valahogy nem sikerült normálisan beállítanom. Ez hagyományos mászkálásnál és harcnál nem akadály, viszont macera, ha például ránagyítva valamire a mesterlövész puskával képtelen az ember ez miatt finoman beállítani a célkeresztet. Jó lett volna, ha sikerül rábírnom az USB egeremet valamiféle közreműködésre, de a kontrollban nem szántak neki szerepet, és belegondolva lehet, hogy igazuk is volt, mivel elég sok gombot kell használni az irányítón így is egyszerre. Az opciók között fellelhető különben is a célzási rásegítés, ami azt eredményezi, hogy nem kell a célkeresztet hajszálpontosan rajta tartanunk a megölendő lényen, hanem elegendő csak megközelítőleg megcélozni. Ez persze jó, csak néha cheat érzése van az embernek tőle, mikor a távolba lövöldözve már akkor megsemmisíti ellenfeleit, mikor még azt sem tudja, hogy mi van ott pontosan. Azt viszont elismerem, hogy futás vagy mozgás közben nagy segítségnek számít, mert nem túl előnyös egy helyben megállva lövöldözgetni, ugyanis ez a célzás help dolog nem csak nálunk lehet bekapcsolva... Sajnálatosan a grafikai motor néha annyira berángat, mintha diafilm nézegető futna a gépünkön! Hogy ez minek a hibája, azt nem kívánom feszegetni, de volt, hogy csak néztem hitetlenkedve a képernyőt, mert ilyen fokú berángatást eddig csak PC-n láttam. Na jó, az esetek 85%-ban a framerate esés nem igazán észrevehető, de vannak visszatérően kényes pontok, mint például az, mikor a vezér Smartiet elrabolják a bázisunkról, és mi elkezdjük üldözni a rablót. Kár-kár, a rángatás az, amit a legjobban rühellek bármiféle gaméban, szóval ez egy elég nagy fekete pont. A fegyverkínálat tényleg bőséges, igaz nem éri el egy FPS akármi szintjét, de így legalább tényleg van tapasztalható különbség az egyes eszközök között. Sima gun az általános harcra, RPG a testesebb szörnyekhez, automata fegyver ha sok ellenség lett hirtelen körülöttünk, és a sniper a



GULLIVER LILIPUTBAN

távoli, precíz kilövésekhez. A lánynál ezek megfelelői a különféle íjak, közelharchoz pedig egy tekintélyes méretű kardot hurcol magával a szentem. Bár jetpackja nincs, Bazzal ellentétben tud ugrálni, és használni egy turbo elnevezésű képességet, amivel gyorsan tudunk igen nagy távokat is megtenni. Easy fokozaton a támadó jellegű varázslatainak nincs túlzott jelentőségük, szóval aki valami bonyolult játékmenetet óhajt (ajánlott), az ne ezen legyen a Smartiesek hőse. S végül kedvencem, Kabuto fegyvere elsősorban a testi erő, másodsorban pedig az Ivadék, amit kb. hasonlóan tudunk vezérelni Baz csapattársaihoz.



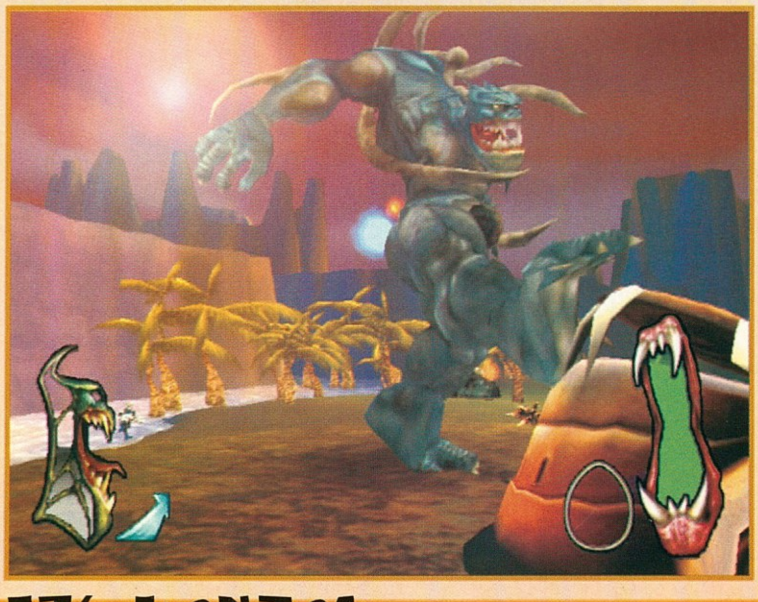
4

A grafika elemzését szándékosan hagytam a végére, hogy előtte legyen mit dicsérni. Nem, nem annyira rossz, jól illeszkedik a megformálni kívánt világhoz, csak éppen, na mi? (Kórus: "A péeskettő tud ennél jóval szebbet is!") Pontosan. A texturák kisfelbontású mivoltát már meg sem említem, de ettől még gyárthattak volna rájuk valamiféle dinamikus fénykezelést vagy árnyékokat. Egyetlen egyet fedeztem csak fel, a napocska ha szembesüt, valamennyire elhalványodik a kép. Hát ez nem sok, szerintem a gép kb. 40%-a van kihasználva csupán, a maradék 60% ott ül a processzorokban és lóbálja a lábát. Ennyit a szidásról. Dicséretet érdemel a hatalmas bejárható terület, bármiféle pop-up nélkül, és még a legnagyobb nagyítású fegyvert használva sem látunk a háttérben gyors ütemben felépülő hegyeket vagy más objektumokat. A karakterek és mindenféle lények modellezésén mondjuk nem venni észre azt a hű de sok poligont, de talán az is közrejátszik ebben, hogy színviláguk nagyon hasonló a környezethez, eléggé beleolvadnak a háttérbe. Szörny és ellenfél ügyben pedig nem igazán mondhatom azt, hogy a játék dúskál bennük. Van kis és gyors szörny, aki narancssárga lövedékekkel támad, ennek a nagyobb változata inkább helyhez kötve, ágyúszerűen bombázza az aktuális főszereplőnket kék golyóbisokkal. Mindkettő a föld alá bújik, bár csak a kisebb veszélyes onnan hirtelen előbújva s ezzel meglepve minket. Az intelligensebb ellenfelek közé tartoznak a katonák, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez még messze van attól, amit valóban jó AI-nak nevez az ember. Például a sokat emlegetett vezér Smartie elrablója simán beleakad bármilyen kisebb objektumba, és ilyenkor egy helyben futva várja, hogy kényelmesen annihiláljuk. Találkozhatunk még egy nagyobb fajta madárral is, aki elégé meg tud szórni minket tűzlabda szerűségekkel. Van egy ennél jóval nagyobb madár is, ami kinézetét tekintve amolyan repülő hüllőre hasonlít, de funkciója szigorúan véve háttérelem, semmi más. Kellemes, mikor lustán körözgető testük árnyéka elúszik a földön. Kedvenc ellenfelem sajnos nem gyakori, pedig látványos egy darab: a Sonak. Gondolom, mindenki ismeri a Banthákat, ami a buckalakók közlekedési eszközének számítanak egy másik világban, nos, a Sonakok engem ezekre emlékeztettek. Sajnos könnyű meglepni őket lassúságuk miatt, és még jetpack-bénító hangjuk sem veszélyes fegyver. Aki valóban kíván már egy kis skillt is a kicsinálásához, az az ellenséges királynő, mint szint végi boss a lány részében, de most a grafikáról akartam beszélni. Mint már rájöhettetek, a játék ezen része sem fog nyerni semmilyen díjat sehol. Ha részeiben nézzük, akkor nem olyan vészes, de mindezt összerakva az összhatás valahogy nem jön össze. Érzésem szerint a karakterek színével kellett volna minimum valamit kezdeniük, például élénkebb tónusokat használni hozzájuk. Ez Delphi esetében a legrosszabb, mert a lány egy egybefüggő sápadtság a színes háttér előtt. Az animációja pedig a turbo repülés kivételével nagyon gyenge. Kedvenc kritizálnivalóm az ugrás, amit vámpír barátunknál is megjegyeztem odébb pár oldallal azt hiszem. A lány szintén felugrik, mereven repül egy darabig majd leérkezik és kész, mintha aknára lépett volna. És akkor még nem szóltam a poligon hibákról, amitől az emberek lába hajlamos bokáig eltűnni az emelkedők szikla (sziklának látszó textura) anyagában. Nem jók ezek a felemás stuffok, most megint töprenghetek, hogy jó vagy közepes legyen az értékelő a grafixra.

5

Nah, összeszedtem magam, és összefoglaló gyanánt igyexem a szép dolgokra emlékezni. Például tetszett, hogy majdnem minden tereptárgy leamortizálható! Kunyhók, fák (amik lassan mozognak a szélben), kisebb sziklák, de ennek jelentősége csak a Kabuto küldetéseknél lesz fontos, ahol majd szét kell verni a kunyhókat, hogy a bennük megbúvó mission objecteket el tudjuk kapdosni. A humor valóban kedves és mosolyogtató, de csak az átvezető filmekben, mert játék közben minimális a poénok száma. De így is sokat ad a játék hangulatához, ami végül is megmutatkozik, mint motiváló tényező arra nézve, hogy az ember ne unja meg a felénél vagy még előtte. Sokkal jobb körítést érdemelne, az biztos, és akkor méltán lenne a Kabuto is egy next-gen konzol next-gen játéka.

Dzson



GIANTS: CITIZEN KABUTO

INTERPLAY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (73-499KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ POÉNOK, NAGY BEJÁRHATÓ TERÜLETEK
× A GRAFIKA NEM TŰNIK KI SEMMIBEN, AMI POZITÍVUM LENNE

7.5 pont

Mint az a címből is látszik, a teszt alanya egy régen futó sorozat immáron negyedik része. Sokan nem ismerik ugyan a nevet, de a japáni régiókban elég nagy sikernek örvend ez a cím, sőt, páran még Európában is kedvelik a misztikus kalandokat, amiket a FROM SOFTWARE kreált. Ez a cég már többeknek ismerős lehet, hiszen ők követték el az ARMORED CORE vegyes minőségű epizódjait is. Visszatérve a KF sorozatra...még a SONY PS1-es gépén találkoztam először az egyik fejezettel, ami kellőképpen felborzolta az idegeimet, ennek pedig a legfőbb oka a gyenge grafika, és az iszonyatosan elszúrt irányítás volt. Nem lehetett haladni, a küzdelem pedig valami rémálom volt, idővel inkább magam dőltem a kardomba, csak ne kelljen néznem a támadó buggyok (kocsonyaszerű pacák, amik a földön kúszva támadtak rám...én így neveztem el őket) seregét, amik közel kerülve hozzám folyamatosan támadtak, és megállíthatatlanul fogyasztották az energiámat, mialatt én nemes egyszerűséggel csak hadonásztam jobbra-balra. Nem, nem voltam részeg, és nem is a narkó emésztette fel teljesen a koordinációs képességeimet, csak a remekbeszabott irányítás eredményeképpen alig bírtam eltalálni ellenfeleimet. A tizedik-húszadik eredménytelen próbálkozás után elegem lett, és hajítottam a CD-t, ami talán még ma is a kert földjébe ágyazódva pihen, és várja, hogy a távoli jövőben majd pár fejlesztő megtalálja, hogy utána elrettentő példává váljon a fiatalabb játékalkotó generációk számára. Szóval, ha még nem derült volna ki, negatív élmény volt ez a találkozás. Azután másodszorra már a kettes gépen futottam össze egy hasonló stílusú FROM S alkotással, ami az ETERNAL RING névre hallgatott. Hogy ez vajon a sorozat része volt-e, vagy csak a műfaj volt ugyanaz, nem sikerült kiderítenem. A megvalósítás mindenesetre egyezett az előbb említett programéval, csak az utóbbi szebb volt, és még talán az irányítás is jobb lett. Amin pedig nagyon meglepődtem, hogy a hangulat lenyűgözött, és rabul ejtett. Mondjuk csak a harmadik pályáig, ahol újra előjöttek azok a hibák, amik a KF sorozatot jellemzik. Gyanakvó tekintetem, és fokozatosan megjelenő ráncaim eltűntek abban a pillanatban, amint kiderült, nem kell megijedni, nyugaton a helyzet ismét változatlan (Vagy keleten? Fene se tudja...). Szóval láthatjátok, idáig nem a minőség volt az első ezeknél az alkotásoknál, emiatt féltem is kicsit a teszttől, és a végigjátszási segítségektől.



Martin azonban hamar rendre utasított, amikor a pár, játékkal eltöltött óra után könnyező tekintettel néztem rá, és kérvényeztem a veszélyességi pótlék megemelését...szívtelen, és rideg a mi főnökünk, de ezért szeretjük... Tartja bennünk a lelket, és mindig akkor csap ránk a korbáccsal, amikor igazán szükség van az ösztönzésre. (Csatt!!!) Jaj, ne! Most is... (Csatt!!! Csatt!!!) NE! Főnök, kérlek ne! Már írom is, de tényleg...

SÖTÉT FELLEGEK GYÜLEKEZNEK AZALIN FELETT

A csodálatosan megírt történet az unalomig ismert harcról szól, amely a jó, és a rossz között dúl. AZALIN földjén elszabadultak a különleges erők. Természeti csapások, és természetfeletti borzalmak pusztítják a terület javait, és lakosságát. Az elkeseredettség hatalmas méreteket ölt, a királynak pedig ki kell találnia valamit, mielőtt nem lesz ember, aki felett uralkodhat. Mint megtudjuk, a problémák okozója valószínűleg egy kis szobrocska, méghozzá a Szomorúság Bálványa, amit HELADIN király kapott ajándékba egy átutazótól. Nos, az ok ismert immáron, most már csak tenni kell ellene valamit. Az uralkodó megbíz egy bizonyos Kardmestert, hogy csapatával vigye vissza a szobrot a származási helyére, vagyis a Csapások Földjére, így talán megszüntetve a borzalmas átkot, ami eluralkodott a birodalomban. A próbálkozás azonban kudarcot vallott, és a bálvány egy herceghez, név szerint DEVIAN herceghez kerül, avagy hozzánk. A mi feladatunk lesz tehát, hogy visszavigyük a szobrot, és megküzdjünk a démonnal, ami a világra szabadította borzalmas hordáit, és eget-földet rengető haragját. Hát így néz ki a háttér. Ami pedig az előtérben van... A stílus egy klasszikus kaland/RPG, ami még PC-n volt jellemző a régebbi időkben. Belső nézetű a program, vagyis olyan, mint egy FPS, csak itt nem lőfegyverekkel küzdhetünk, hanem kardokkal, buzogányokkal, és hasonló középkori, simogató, barátkozó eszközökkel. Lehet ugyan varázsolgatni is idővel (és kell is, ha életben akarunk maradni...), de ez tényleg nem egy QUAKE, vagy UNREAL, tehát senki ne számítson hasonlóra. Kalandozhatunk, gyűjtögethetünk, és harcolhatunk a képzeletbeli teremtményekkel. Természetesen fejlődik a karakterünk, és folyamatosan megtanulunk új dolgokat (varázslatok...), illetve találunk, vásárolhatunk új fegyvereket, páncélzatokat. A páncélzatok is fejlődnek, és idővel minden testrészünkre jut egy pár fém, bőr, vagy egyéb kütyü. Szóval kaland adódik bőven, mint ahogy izgalom is, erre készüljetek fel... Ja, igen...és hogy hol folynak majd ezek a kalandozások? A sorozattól megszokottan barlangokban, ritkábban szabad területeken, de túlnyomó részben tárnákban, labirintusokban...és ami nem megszokott ezekkel kapcsolatban, hogy sokkal komorabb helyszíneket láthatunk majd, mint eddig. A területek is, és a történések is rémisztőbbek, frusztrálóbbak, mint a korábbi részekben, tehát kösse fel mindenki a gatyáját, mert az új rész nyomasztóbb, mint a megszokott, korábbi fejezetek.



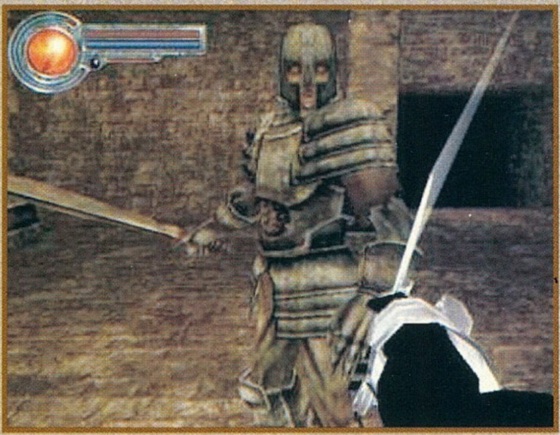


EGY HARCOS, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A lemez behelyezésével a címképernyőn találhatjuk magunkat, ahol csak pár opció található. A beállításokban túl sok izgalmas nincsen, ezzel nem is foglalkoznék. A konfigurálás már érdekesebb, itt megváltoztathatja mindenki a gombkiosztást a neki megfelelőre. A címképernyőre visszatérve indíthatunk mentett állásból, de kezdhetünk akár egy új játékot is. Utóbbi esetében ott állunk majd az első helyszínen egy száll semmiben, puszta ököllel. Innentől kezdődnek a kalandok. Az alapbeállítás szerint a következő módon irányíthatjuk az emberünket... A bal analóg kar az előre, hátra haladás, valamint az oldalra tekintés, de erre szolgálnak az iránynyilak is. A jobb karral nézhetünk fel, és le, ezen kívül ezt a célt szolgálja az L2, R2 páros is. Oldalazni az L1, R1 gombokkal lehet. A Négyzet a támadás, már amennyiben a normál küzdelmekről beszélünk, ugyanis ha mágikus erőnket szeretnénk használatba venni, akkor a Háromszöget kell használatba vennünk. Az X az akciógomb, ezzel nyithatjuk az ajtókat, zárakat, és ezzel vehetjük fel a tárgyakat (utóbbiaknak a szemünk előtt kell lenniük, nem elég, ha csak eléjük állunk...). A Kör pedig az almenübe visz minket. Itt rengeteg dolgot láthatunk. Az első pont (ITEM) a használati tárgyainkat mutatja, itt találhatjuk az életerő növelő, gyógyító szereket, és a többi létfontosságú cuccot. A második pont (MAGIC) alatt választhatunk a megszerzett varázslatok közül, amiket a pályákon található kristályok jelölnek. Hat különböző szférával találkozhatunk, és ezeknek mind van egy-egy különlegessége, jellegzetessége, valamint mindegyiknek megvan az a tulajdonsága, hogy kifejezetten jól használható egy másik erő ellen. A szférák a következők: Tűz, Víz, Sötétség, Világosság, Föld, és Elektromosság. Értelemszerűen a Tűz varázslatok nem alkalmasak a tűzlények ellen, és így tovább. Nos, a harmadik pont (EQUIPMENT) a felszerelésünket mutatja, amiből tetőtől-talpig felöltöztethetjük az emberünket. Van itt mindenféle páncélzat, ruha, sőt még gyűrűket, nyakvédőt, sisakot is találhatunk, amik egyaránt növelik a védekezésünket, támadásunkat. Ezeket egyébként meg is nézhetjük a negyedik pontban (STATUS), itt bővebb felvilágosítást kapunk a karakterünk állapotáról, mint egy megfelelően kitöltött kórlapról. Életerőnk, mágiánk, pénzünk, és minden egyéb fontos jellemzőnk, adatunk fel van tüntetve. Az ötödik pont (JOURNAL) arról a helyről nyújt kisebb felvilágosítást, ahol éppen vagyunk, ez amo-

lyan dokumentáció jellegű dolog, amit később újra meg is nézhetünk. Nos, ezek azok, amik fontosak az előbbre jutáshoz. Még azt elárulom, hogy menteni az angyalszerű szobroknál lehet. Többnyire lineáris az út, de azért majd a mellékletben nyújtok egy kis segítséget, ami talán megkönnyíti a próbálkozásokat. Addig is, ami fontos. Ha zárva van egy út, az nem szükségszerűen azt mutatja, hogy később sem lehet arra elmenni… Lehet, hogy pár perc múlva hozzájutunk egy olyan fegyverhez, vagy varázslathoz, ami megnyitja nekünk a korábban lezárt szakaszt. Ezt soha nem szabad elfelejteni. A másik, hogy jól nézzünk át mindent, mert néha éppen csak, hogy nem szúrja ki a szemünket a megoldás, annyira kézenfekvő. A harmadik pedig a legfontosabb. Ne vessük bele magunkat az újabb, nehezebb helyszínekbe, hanem először fejlesszük magunkat, öljünk le mindenkit, így a későbbiekben is könnyebb lesz a haladás. Ugyanis az ellenfelek szintúgy fejlődnek, mint mi, ráadásul nagyon sokan vannak. Idővel több ezer testen gázolhatsz majd át, ha már leöltél mindenkit…sőt, ahogy most látom, több százezren, több millión… Elnézést, kicsit elragadtattam magam, de az utóbbi hetekben igen furcsa, sokszor valótlan kijelentések, történések borzolták a kedélyeimet, amiken





AGG HERCEG VS. A KOCSONYÁK HADA





még mindig nem tudtam magam túltenni teljesen. Az aggódók megnyugtatása érdekében: Köszönöm szépen, most már jól vagyok, nyugodt vagyok…és bízom a kellemes jövőben.

SZÖRNYEK HADA, ÉLŐHOLTAK SEREGE, ÉS JAJJ, A BUGGYOK IS VISSZATÉRTEK!

Igen, igen…kedves olvasó, jól látod, a teszt elején kitárgyalt buggyok visszatértek, és még sok más apróság is az előző részekből. Szóval…mit is akarok én kihozni ezekkel a buggyokkal kapcsolatban? Oh, ja…natürlich, már rá is jöttem. A buggyok egy új nemzedékével állunk most szemben, de ezek a buggyok nem sokban különböznek azoktól a buggyoktól, amelyekkel a korábbi fejezetekben már találkozhattunk. Kevésbé állnak ugyan kockákból, de a mozgásuk, és a támadási módjuk hasonló. Ide-oda lötyögnek, alig lehet őket elkapni, és mindig sokan jönnek szembe, hogy még inkább megkeserítsék az életünket. Hogy miért tartok itt biológiai órát a buggyok életéről (szaporodásukat majd legközelebb vesszük, az óra címe "Buggyapók, és buggyanyók különleges nemi élete" lesz…), és faji jellegzetességeiről? Csak azért, mert velük teljesen összhangban van a program változása is. Kicsit emeltek a grafikai színvonalon, kicsit megtoldották a területek nagyságát, de ettől még ugyanaz a játék maradt a FIELD, mint korábban volt. Vagyis… Az irányítás szerintem borzalmas az első pillanatban, sőt még a másodikban is, talán egy-két óra után már kezdünk belejönni, de addigra meg már unjuk az egészet. Keringünk jobbra, meg balra, elnézzük a célpontokat a támadások alatt, ráadásul valamilyen rejtélyes oknál fogva úgy haladunk, mint valami rokkant nyugdíjas a veterántalálkozón. Tegyük azt hozzá, hogy valószínűleg még a tolószékünket is otthon hagytuk az ápolókkal egyetemben. Azért azt közölhették volna a program bevezetőjében, hogy DEVIAN egy aggastyán, és nem pedig egy délceg ifjú, mert akkor úgy állok neki a dolognak én is. Szóval az irányítás nem egy egyszerű dolog, de ezt hagyjuk most már, kitárgyaltuk. A grafika egyszerű, néhol még szépnek is tűnhet, ha nem megyünk közelebb a nekünk tetszetős tereptárgyakhoz (és ha nem tűnik fel, hogy mindezek mellett még néha szaggatásra is felfigyelhetünk…). A szavatosság viszont elég jó, mert sokáig tart a játék, és még nehéz is…a baj az, hogy szokatlanul nehéz, ezért aztán a szavatosság is csak addig jó, ameddig meg nem unjuk az elhalálozások folyamatos ismétlődését. Pillanatok alatt felfalnak, lekaszabolnak, megmérgeznek minket, ha nem figyelünk eléggé, ráadásul nem csak az ellenfeleinkre kell figyelnünk, hanem a koordinációs képességeit vesztő agg hercegre is, aki bot nélkül toporzékolva hamar egy mély szakadékban, vagy lávatengerben találja magát. Utóbbiakkal kapcsolatban még annyit, hogy a rengeteg csapda szintén felülülést nyújt a sok akció közben, legalább nem csak az egyenlőtlen küzdelmek után tekinthetjük meg a GAME OVER feliratot. A zenék, viszont egészen hangulatosak lettek, ezek adnak egy kis többletet a negatívumokkal szemben, bár annyira nem sikerültek jól, mint az ETERNAL RING-ben. Minden esetre ezt, és a komor, misztikus tartalmat, hangulatot egybegyúrva kaptunk egy egészen tűrhető kis játékot, ami bár elszórakoztat egy darabig (főleg, hogy ez a stílus nem túl gyakori manapság…), a kor követelményeinek nem felel meg, sőt… Azonban nem bántom a progit, mert egy darabig lekötheti a játékos társadalmat, sőt a türelmesebbek még meg is kedvelhetik a sorozatot. Azt azonban még elárulnám azoknak, akik ezen felbuzdulva meg szeretnék tekinteni a korábbi részeket is, hogy mint említettem, a játék KEGYETLENÜL nehéz, és ezek mellett ez a legkönnyebb része a sorozatnak… Aki ezek után is megnézné a régebbi epizódokat, az tegye. Én mindenesetre egyet mondok…és ez elárul mindent. A buggy, buggy marad, a KING'S FIELD pedig KING'S FIELD, és ez nem pozitívum…

BÖJTÖS GÁBOR





KING'S FIELD 4: THE ANCIENT CITY

FROM SOFTWARE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (147KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KOMOR, HANGULATOS KALAND/RPG BELSŐ NÉZETBEN
× EMBERTELEN NEHÉZSÉG, GYENGE IRÁNYÍTÁS, ÉS GRAFIKA

6 pont

ARMY MEN R·T·S
REAL TIME STRATEGY

Mik vannak... Ezek a 3DO-s srácok nagyon rákattantak erre az Army Men dologra, mivel lassan kimerítik az összes lehetséges stílust. Volt már Army Men akció, mászkálós, platform, Doom klón és most stratégia. Komolyan mondom, jöhetne Army Men Teris és Kikugi is. Minden esetre a DVD lemeznek és a Playstation2-nek köszönhetően talán a készítők kissé megemberelték magukat, hiszen a legutóbbi Army Men egész pofásra sikeredett. Az RTS, vagyis Real Time Strategy egy vérbeli stratégiai játék, melyben pontosan úgy kell harcolnunk és építkeznünk, mint mondjuk a Conflict Zone-ban, csak itt minden röhejesen néz ki.

Az egész úgy kezdődik, hogy egy ház kertjében van a Zöldek tábora. Készenlétben vannak, mikor hírt kapnak, hogy valami nagy baj történt a fronton. Fotók is érkeztek. Sarge-ot magához hivatja a főparancsnok és eligazítást tart neki. A Tan-ek valami nagyon kegyetlen fegyvert vetettek be, ami megolvasztja a műanyagkatonák fejét. Sarge-nak megfagy a vér az ereiben a fényképek láttán. A terv átjutni a Tan-ek frontvonalán és megsemmisíteni a központot és természetesen elkobozni a fegyvert. Elő is adjak katonáinak a tervet, akik a halálba is követnék felettesüket. Helikopterre szállnak, és már indul is az akció. A komolytalanság és komolyság aránya annyira jól el van találva, hogy egy felnőtt is nagyon jól szórakozik a videókon. Főleg mivel a DVD-nek köszönhetően végre kiváló minőségben is kidolgozásban gyönyörködhetünk. A UPC adását simán űbereli a játék animációinak minősége. Aki látta már a UPC kábel mpeg-zaj gyanús képét, az tudja miről beszélek. A katonák egy műagyag vödörben érkeznek, ami felborul és így kerülnek a kertbe. A srácok pont úgy festenek, mint az amerikai akciófilmekben. Kemény vágású Rambo bazookával, nagyszájú néger géppisztollyal és ijedt arcú közlegények, persze mindegyiküknek a hátán a jellemző műanyagkatona lyuk.

A menü nagyon egyszerű, kis ikonokat találunk a kép alján, amikkel gyakorlást (bootcamp), kampányt (campagin), vagy egyéb speciális missziókat választhatunk. Ez utóbbiak csak akkor lesznek elérhetőek, ha megszerzünk egy bizonyos fokozatot. Találunk még egy beállításokat is, ahol mindenkinek a figyelmébe ajánlom a Preview gombot, mivel érdekes animációkat, filmeket és intertjúkat hozhatunk be, a 3DO egyéb készülő, vagy azóta már ki is adott játékairól. Továbbá a zene is fantasztikus, amit a bejátszások alatt nyomatnak (Mad Trix). Mindenképpen ajánlatos benéznünk a Bootcamp gyakorlópályára, hiszen a program kezelése egy picit eltér a megszokottól, de erről majd később szólok bővebben. Elsőként elsajátíthatjuk a kamera kezelését, ami már magában nem egy egyszerű művelet, majd jön az egységek kijelölése és mozgatása, a bázis felépítése és üzemeltetése, végül pedig a harc. Ha mindennel sikeresen végeztünk, nyugodtan belevághatunk a kampányba.



AZ AKCIÓ

Ott kezdődik a dolog, hogy valahogy be kéne jutnunk abba a fránya kertbe. Az egyetlen út a kerítés alatt, illetve annak repedéseiben vezethet, de nehogy azt higgyük, hogy ez olyan könnyű lesz, mert a Tan katonák bunkereket és neheztüzérséget helyeztek el a vonalaik megerősítésére. A főhadiszállásról indulunk, és annyi embert gyártunk, amennyit csak tudunk. A cél minél előbb átjutni a védelmi vonalon és elérni a mosolygó pontot. Ha ez megvan, jöhet is a következő szint, vagyis az elhelyezkedés a fűben. Kapunk egy bulldózert, amivel épületeket húzhatunk fel. Elsőként a Command Centert (HQ), majd a refinery és a barakk következzen. Ami a legjobb, az a harvester, ugyanis minden egységünk és épületünk műanyagból van, így természetesen műanyagra lesz szükségünk, mint bányászandó alapanyag. Fogjuk a hő olvasztós harvester kocsit és a gyerekek által széthagyott játékokat beolvasztjuk vele, úgy mint kiskacsa, walkman, napszemüveg, lapát, vízipisztoly stb. Amikor egy új épületet húzunk fel, egy olvadmány műanyag masszából épül fel, mint a Terminator 2. Egyébként a játékmenet felépítése pont olyan, mint egy sima RTS-é, vagyis építkezünk, csapatot gyűjtünk, majd támadásba lendülünk, vagy elvégezzük a ránk bízott feladatot. A start megnyomásával behívhatjuk az Options-t és az Objectives-ben elolvashatjuk a teendőket. Többnyire nem lesznek bonyolultak a küldetések, a megszokott "foglald el, mentsd meg, robbantsd fel", kategória, de túl nagy újításokat nem is kell várni a programtól.

A grafikai kidolgozásról nem tudok ódákat zengeni, mivel elég puritánnak mondható a grafika a gép tudásához képest. A texturák mindenhol lehetnének részletesebbek és hi-



MŰANYAGOK MEGINT





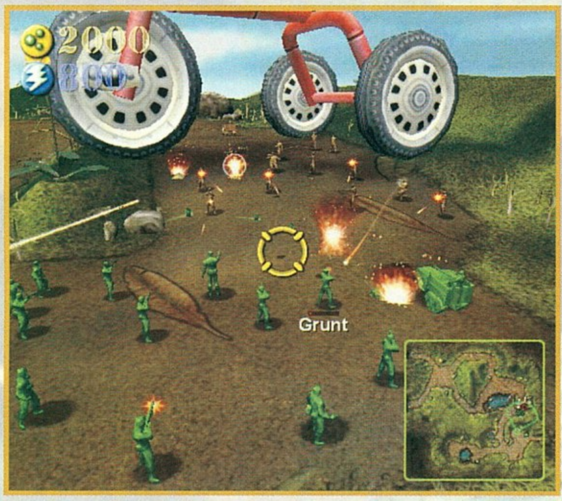


led". A hangok és beszólások mellesleg eléggé feldobják a hangulatot... igaz Sarge? "Sir, Yes, Sir!" (

Az említett aknakeresést egyébként nem csak a bonusz pályákért érdemes megcsinálni, hanem jó tesszük, ha mindig viszünk a csapatban pár aknás fickót, akik felfedezik a terepet, hogy a dzsipek ne szálljanak az égbe. Már az második pálya teli van aknamezőkkel, még a legkönnyebb fokozaton is.

Az épületek és azok használata jól ismert a többi stratégiai játékból, viszont itt szinte mindenhez upgradelnünk kell, már a játék legelején. Tehát sima Commad Centerrel csak feldolgozó üzemet és barakkot építhetünk. A harci dzsipekhez már Szuper Command Center szükséges, a tankokról és nehezebb dolgokról nem is beszélve. Úgy vettem észre, hogy nyugodtan építkezhetünk kedvünkre, mert pénzből (amit a játék plasztiknak hív) jut bőven. Gond nélkül upgradelhetünk, és halom egységet gyárthatunk.

ányzik a kamera teljes irányíthatósága is. Meg van szabva, hogy merre és milyen szögben mozdíthatjuk el, és eléggé korlátozva vagyunk benne. Nem tetszett az sem, hogy néhol összelógnak dolgok, ami egyértelműen az engine hibája kell, hogy legyen. Főleg azután tűnt hihetetlenül soványnak a grafika, miután eltöltöttem egy kis időt a szerkesztőségben és Martinnal meg Reikerrel Metal Gear Solid 2 trailereket nézegettünk. Nem hittem el, hogy ilyen grafikát a Playstation 2 hardvere mozgatni képes. És lám, mégis, tehát ebből egyenesen következik, hogy a 3DO jobban felturbózhatta volna a grafikát. Ezt anélkül mondom, hogy össze akarnám hasonlítani a programot az MGS2-vel, hiszen teljesen hülye azért én sem vagyok... vagy igen? A lényegen ez mit sem változtat, vagyis hogy az Army Men RTS lehetne jobb is. Nagyon tetszett viszont, hogy minden misszió előtt kisebb átvezető, bevonuló animáció van, természetesen engine-el, ami a végénél úgy marad, csak már mi irányítjuk. Ötletes megoldás. Futnak a katonák, helyezkednek, bázist építenek, jobbnál-jobb kameraállások, majd a kamera eltávolodik, jelezve, hogy már mi irányítjuk. Az épületek is jól mutatnak, mivel mindenféle gyerekjátékból, meg szemétből vannak összegyúrva. A főhadiszállás például egy szétreszelt kólás doboz. Ha már itt tartunk és ennyire belejöttem, hiányzott a zene is a Bootcamp alól. A kampány módok alatt van ugyan muzsika, de nem különösképp lenyűgöző. A menüben meghallgathatjuk a háttérzenéket, a Négyzettel válogathatunk közöttük.



IRÁNYÍTÁS

Célszerű tudnunk, hogy van egy úgy nevetett Medal Goal opció a játékban, vagyis ha bizonyos bonusz feladatot sikerül elvégeznünk a pályán, akkor kapunk pontokat, amikkel a menüben elérhetjük az extra küldetéseket. Ilyen feladatok például, hogy egy bizonyos plasztik mennyiségnél kevesebbet fogyasszunk a pályán, vagy találjuk meg az összes rejtett aknát, stb.

Az irányítás különlegessége a kijelölés módszere, ami úgy történik, hogy a Négyzettel vagy a Körrel a pályára kattintva egy színes kör rajzolódik ki, ami kijelöli a benne lévő egységeket. Ha többször nyomjuk meg egymás után, akkor a kör egyre nagyobb lesz, így jelölhetünk ki egyre több embert.



Bevallom, nekem ez nem tetszett, mert sokszor olyan egységek is beleesnek, akiknek nem kéne (pl. harvester). A már kijelölt csapatot a gép megjegyzi, és a Háromszöggel visszaléphetünk rájuk. A L2-vel csinálhatunk különböző kijelöléseket, de én nagyon hamar belekavarodtam, hogy mit is jelöltem ki és mikor. A kiválasztott embereket az X-szel mozdíthatjuk el, de a támadás is ugyan ezzel történik. Fontos szerepe van az R1-nek, amivel a kiválasztott épületnek, vagy a bulldózernek a menüjét hívhatjuk be. De csak addig van a képernyőn, amíg nyomjuk a gombot. Tehát R1 nyomva tart, kiválaszt HQ-ban építendő barakk X-szel, majd elenged gomb. Minden épületnek, ahol fejleszteni, vagy építkezni lehet, van ilyen menüje. Itt tudjuk upgradelni az egységeket és a bázist is és a "rally point"-ot is itt állíthatjuk. Amit az Army Menek esetében egy zászló jelöl. Ezt mozdíthatjuk el és akkor az elkészülő katonák odafutnak majd alapból. Azt is jó tudni, hogy a bulldózernek nem kell ott állnia, amíg felépül egy ház, hanem csak lerakja a műanyag masszát és már tovább is áll, építheti a következőt. Poén, ha megnyomjuk a Selectet, akkor mindig mond valami nagy bölcsességet a program, például: "Amit egyszer már elértél, azt senki nem veheti el tő-





Tényleg egész jó program ez az Army Men RTS, sokkal rosszabbra számítottam. Főleg, mivel Playstation-on elég sok satnya Army Men-el találkoztam már, mert a Martin rendre nekem adja ezeket a kis szerencsétlen játék katonákat. Csak tudnám, hogy mi viszi erre... egyszer talán elárulja. Mégis, stratégiai szemszögből megközelítve egész jó játék kerekedett a dologból. Aranyos, jól is néz ki, pergős a játékmenet, gyors scrollok jellemzik. Néhol még a zene is kellemes, szóval pozitívan csalódtam. De ha már a stratégiáknál tartunk, érdemes egy pillantást vetnünk a Conflict Zone-ra is, mielőtt a boltba rohanunk.

Tibi

ARMY MEN RTS

3DO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (120KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÉGRE EGY IGAZÁN JÓL SIKERÜLT ARMY MEN JÁTÉK
× A KIJELÖLÉS NAGYON KÉNYELMETLEN

8 pont

Mindig izgalmas egy híres sorozat legújabb darabjáról tesztet írni, főleg ha az adott alkotás korábbi részét nagyon szereti az ember. Jó magam már régi Tekken rajongó vagyok. Mindig is imádtam ezt a verekedős játékot, haverjaimmal órákon át küzdöttünk egymás ellen a különböző részeivel. Az óriási grafikának, kiváló karakter készletnek és a nem utolsó sorban rendkívüli játszhatóságnak köszönhetően, szerintem a Tekkennél jobb verekedős anyag még nem jelent meg. Voltak próbálkozások, amik lehet, hogy bizonyos tekintetben komolyabbak vagy színvonalasabbak voltak, de mindig a Tekken mellett kötünk ki. Talán csak a Soul Blade illetve a Soul Calibur volt az egyetlen mely a közelébe tudott férkőzni a Tekkennek, nem véletlen, hogy a Namco alkotása ez a két stuff is. Érdekes és izgalmas kérdés, hogy eddig melyik volt a legjobb Tekken rész? Ez rézben ízlés kérdése is, de szerintem a Tekken 3 viszi a pálmát, minden tekintetben. Ebben voltak a legváltozatosabb és legérdekesebb szereplők, maximálisan kihasználta a PS grafikai tudását és tartalmilag és hangulatilag is a maximumot nyújtotta. Az utána érkező Tekken Tag ugyan nem volt rossz, de a PS2 képességeihez és tudásához mérten nem hozott kiemelkedő újítást. Inkább csak a többjátékos Vs módra készült a játék, hisz benne volt a Tekken 2 és 3 majdnem összes szereplője. Az újdonságok hiánya miatt mégsem az igazi. Kíváncsi voltam az új Tekken 4-ben vajon képesek lesznek e újítani, és hozni azt a formát, azt a tartalmi és minőségi újítást, amit a Tekken 3 hozott a 2-höz képest? Sajnos azonban bármenyire is jóindulatú vagyok, szerintem a Tekken 4 nem jobb annyival a 3-nál, mint amennyire a 3 volt jobb a 2-nél. Csak minőségileg fantasztikus a javulás, de tartalmilag, tekintve a PS2 képességeire nem hoz semmi újat vagy kiemelkedőt a játék. Mintha a Namco emberei ellustultak volna és "kiváló" munka helyett beérték volna egy egyszerű "jó"-val. Egy kicsit laposra sikerült ez az új Tekken. Végig olyan érzésem volt, hogy egy félkész program került a kezembe, ami tartalmazhatna sokkal több mindent, mint ami benne van. Félreértés ne essék a Tekken 4 nagyon jó, talán a legjobb verekedős játék PS2-re, de a Tekken játékok között szerintem csak a második (esetleg harmadik?) helyet foglalja el. Ha minden idők legjobb Tekkenjeit raknánk sorrendbe, akkor első a Tekken 3, és csak második a Tekken 4. Fontos hangsúlyoznom, hogy jó lett, de kevés az újdonság. Pedig emlékszünk mindannyian, hogy a Tekken sorozat pont azért volt kiemelkedő, mert az új részekben mindig volt annyi fantasztikus újítás, ami miatt soha nem laposodott el. Mielőtt azonban megírnám, hogy mi az ami hiányzik és nem tetszett, jöjjenek a Tekken 4 legfontosabb jellemzői, mindenek előtt a történet.

A NEGYEDIK VIADAL

A Tekken 4 sztorija még a második rész végén kezdődik. Emlékeztek még a Tekken 2 végére, egész pontosan Heihachi megnyerésére? Ebben Heihachi legyőzte fiát, az ördögi démon által megszállt Kazuyát, majd a testét egy forrongó vulkán belsejébe dobta. Ezzel úgy tűnt végleg megszabadult a világ a gonosz Kazuyától. Azt senki nem tudta, hogy az összetört testet egy G nevű vállalat találta meg, és genetikai kutatásokba kezdett vele. Ennek eredményeképpen Kazuya visszakapta az életét, sőt megtanulta kontrolálni a testében rejtőző ördögi lényt (ez a Devil G). Mindeközben eltelik húsz év és lezajlik a harmadik Iron Fist bajnokság. Ebben Heihachi megpróbálja elfogni az óriási erővel bíró Ogrét, hogy megszerezze az erejét és így a világ legerősebb harcosává váljon. A próbálkozása azonban sikertelen, Ogre megszökik, ugyanis Heihachinak kevés az ereje ahhoz, hogy legyőzze. A kudarc után Heihachi elkezdi begyűjteni az Ogre által elhagyott vér- és szövetmaradványokat, hogy egyesítve saját génállományával egy új életformát hozzon létre. A kísérletek azonban nem vezetnek eredményre, ezért az öregnek más utat kell választania, hogy megerősödjön. Heihachiban még élénken él a kép, hogy a harmadik bajnokság végén Jin átváltozott ördöggé, hasonlóan fiához Kazuyához. Nyilván való tehát, hogy ha valóban ő akar lenni világ ura, kénytelen megtalálni Jint és megszerezni a testét, hisz a benne lakó ördög (Devil G) az egyedüli erő a világon, mely túlhaladja Ogre erejét. Mivel Heihachi és Jin genetikailag nagyon közel állnak egymáshoz (hisz Jinnek Heihachi a nagyapja), ezért egyszerűen meg tudja szerezni a Jinben rejlő erőt és genetikai tudományát felhasználva egy teljesen új létet tud létrehozni a saját génjeinek és az Devil G-nek a keresztezésével. Megindul tehát Jin keresése, ami meglepő fordulatot eredményez. A kutatás közben Heihachi rájön, hogy egy G nevű vállalat megőrizte fiának, Kazuyának a testét! Az öreg szeme felcsillan, hisz a fiának a teste is elég neki, hogy megszerezze az ördögi erőt, ami egy koron megszállta Kazuyát. Miután megtette a felfedezést, Heihachi arra utasítja Tekken kommandóját, hogy a G vállalatba behatolva szerezzék meg a testet. Csakhogy arra nem számít, hogy e közben Kazuya öntudatra ébred és elpusztítja a kommandót. Heihachinak nem marad más választása, mint egy új Iron Fist bajnokságot kiírni, hisz tudja, hogy csak így csalhatja elő Kazuyát vagy Jint. Ha megszerzi valamelyikük testét az már elég lesz, hogy megvalósítsa gonosz terveit. A harcosok a bajnokság hírére újra gyülekezni kezdenek (mindenki más ok miatt), és hamarosan kezdetét veszi a negyedik viadal!



ÚJÍTÁSOK

Sajnos nem sok minden van, amiről számot tudok adni ezen a téren. A legfontosabb dolog, hogy végre a terepek teljesen 3D-sek lettek, úgy, mint azt a Dead or Alive 2-ben vagy 3-ban láthattuk. Tehát most nem hátrálhatunk a végtelenségig, mert egyszer elfogy a pálya és nem lesz hova továbbmenni. Csak az a kár, hogy az arénák nem túl nagyok, a DOA2-ben sokkal nagyobb terepeken küzdhettünk. Mindenesetre jó dolog, hogy végre a Tekkenben is kicsit szabadon mozoghatunk. Ezzel együtt járt, hogy az irányítás némileg átalakult, hisz most a ha felfelé nyomjuk a joyt nem ugrunk hanem felfelé kezdünk sétálni. Az ugráshoz most a fel irányhoz valamilyen más mozgást is társítanunk kell. Jó dolog, hogy gyakran megsérül a terep harc közben. Összetörik egy telefonfülke, vagy egy szobor. Korántsem olyan jók a terepek, mint az X-es DOA3-ban, de azért mindenképpen kiemelendő pozitívum, hogy itt is ilyen nagyok. Megjelentek új szereplők, és majdnem mindenki itt van a harmadik részből is. Ezen kívül hárman visszatértek a második részből! Az új szereplők már a fantasztikus minőségű introban is feltűnnek, mely méltó a Tekken hírnevéhez. Újdonság, hogy néhány játékmódban el lehet menteni a visszajátszásokat, hogy aztán azokat később a Theatre módban megnézzük! Ugyancsak új dolog, hogy lehet kombókat elmenteni a memóriakártyára!



KARAKTEREK ÉS JÁTÉKMÓDOK

Gondolom minden Tekken rajongót az izgat a legjobban, hogy hány ember van a játékban és kik ezek? Nos, összesen mindennel együtt 23 választható szereplő van a Tekken 4-ben. Nézzük csak, hogy is jön össze ez a szám. Minden a klasszikus mederben zajlik. Tehát mikor nekikezdünk a játéknak összesen 10 ember választható. Ezek a következők: Hwoarang, Yoshimitsu, Xiaoyu, Marduk, Paul, Kazuya, Steve, Christie, Law és King. A sorból bizonyára feltűnik három arc azaz Marduk, Steve és Christie neve. Ők az új belépők, és már az intróban is láthatjuk őket. Marduk egy óriás, nagyon erős utcai harcos. Steve egy bokszoló kellemes tulajdonságokkal rendelkezik. Christie csak a nevében új, tulajdonképpen egy női köntösbe öltöztetett Eddyről van szó! Ugyanazt a stílust tudja mint Eddy – a történet szerint az ő nője. Law-val kapcsolatban csak annyit, hogy ő a Tekken 2-ből tért vissza, tehát Marshall-ról van szó nem Forestről! A többi karakter majd csak akkor fog előjönni, ha végigvisszük a játékot sorba mindenkivel. Az így előhozható szereplők: Julia, Lei, Jin, Bryan, Nina, Kuma, Lee, Heihachi, Combot. Ez eddig 19. Ezen felül vannak az ikerkarakterek, ezek: Panda, Violet, Miharu, Eddy. Így jön ki a 23. Szerintem kevés!

A játékmódok terén minden a régi. Van Arcade, Time Attack, VS Battle, Team Battle, Survival, Practice. Gondolom ezek egyike sem szorul különösebb magyarázatra. Megmaradt a Tekken Force mód is. Ez most is a szokásos haladós verekedős mód, némi Bounceres hangulattal. Újra itt van a Theatre Mode is, ahol a bevezetőket és az epilógusokat nézhetjük meg. Két új játékmód is megtalálható. Az első a Story Mode. Lényegében a régi Arcade módnak felel meg. Választunk egy szereplőt, aztán végignézhetünk némi prológust róla, majd miután végig vittük a játékot jön a megnyerés. A másik újdonság a Traning. Ez hasonlít a Practice-ra, annyi csak a különbség, hogy a gép által előírt mozgásokat kell megcsinálni.





TITKOK

Eddy: Vidd végig a Story Mode-ot Christie-vel, majd válaszd ki a Háromszöggel, hogy Eddy-vel lehess.
Miharu: Vidd végig a Story módot Xiaoyu-val, majd válaszd ki őt a Körrel, hogy Miharuval lehess.
Panda: Válaszd ki Kumát az X-szel.
Violet: Válaszd ki Lee-t a Háromszöggel.
Combot: Nyerd meg minél több emberrel a játékot, és egy idő után választható lesz.
Xiaoyu új ruhája: vidd végig a Story Mode-ot vele és válaszd ki a Háromszöggel.
Theater Mode: Vigyük végig egyszer a játékot.
Dojo pálya: Teljesítsd a Force módot és megnyithatod ezt a titkos pályát is!

AMI NEM TETSZETT

Most pedig lássuk azokat a dolgokat, amik miatt a Tekken 4 nem nevezhető a legjobb résznek a sorozatban. Először is itt vannak a szereplők kidolgozottsága. Emlékszem még a Soul

BLOOD OMEN 2

Nos, ha valaki nem kívánja egyedül felderíteni eme játék "mélységeit", talán jól jön egy ilyen melléklet-szerűség. Bár a BO2 nem tartozik a túlbonyolított és nehéz játékok közé, talán mégis lesz akinek kell eme segítség. Haladjunk hát szép sorjában.

Fegyverek: Mint írtam a cikkben, nem igazán tapasztalható nagyon nagy különbség az egyes fegyverek között (hatásban). Használhatóság szempontjából talán jobbak a hosszabb szerszámok, mivel több helyünk marad egy esetleges kitérő manőverre. Figyeljük fent a fegyver állapotát, és ha pirosba megy át, lehetőleg hamar keressünk másikat. Az ellent megcsaphatjuk 3x a Négyzettel, erősebb hatású a fel + Négyzet, de el is dobhatjuk a megragadott áldozatot a fel + megfogó gombbal. A nagy fejszének és kardnak külön speckó használata a lefejezés, amit ugyancsak a fel + támadás gombokkal hívhatunk elő.

Ellenségek: A városlakók nem igazán ellenségek. Látványos pánikrohamban törnek ki, ha meg akarjuk őket támadni, esetleg szemtanúi lesznek egy polgártársuk vérvételének. Ritkán a történethez is van valamicske közük. Kissé már veszélyesebbek a meztelen felsőtestű fickók buzogánnyal vagy mivel, de ez még mindig a kezdő szint. A tőrrel és nyíllal manipuláló tolvajnők kellemetlenek és gyorsak. Lehetőleg először a nyilazóst kapjuk el, majd törődjünk a barátnőivel is. Ez után találkozunk az első ellenséggel, aki blokkolhatatlan támadást mutat be. Ha leguggolva vörösen kezdenek fényleni, ugorjunk vagy oldalazzunk odébb gyorsan. A világító ruhás őrök adottsága, hogy érzékelik a vámpírok jelenlétét, a mist által nyújtott láthatatlanság ellenére is. Tőlük lehet szerezni majd később olyan kétpengés fegyvert. A Sarafani papok fegyvere az emblémás bot, más különlegességük nincs. Sarafan lovagjai már kezdenek durvulni, s szintén rendelkeznek védhetetlen (blokkolhatatlan) támadással. Az utolsó emberi lények a Glyph lovagok, hatalmas kardjukkal törnek ránk, és szintén képesek átlátni a mist-en. Elég kellemetlenek a zöld színű pókokra emlékeztető démonok, s vigyázzunk, mert ezeknek is van a zöld fény erősödésével kezdődő speciális támadásuk. A végső részeken még egy zöldes lény is elénk kerül majd, és egy eltűnni is képes kaszás kreatúra is.

Ládák: A kék és piros díszítésű ládák egyrészt a vérszintjelző melletti stamina csíkot növelik 3 (piros), illetve 5 (kék) egységgel, másrészt pedig tartalmuk plusz erőt adhat az aktuális fegyverünkre. Ez utóbbi csak fegyverre érvényes, vagyis mancsainkat nem tudjuk überelni. Az így feltuningolt fegyver szép kékes aurát tudhat magáénak, de vigyázzunk, mert az erő fegyverre szól, vagyis ha lecseréljük, akkor az új eszközre már nem lesz érvényes.

A DARK GIFTEK

Fury: Az egyik kezdeti giftünk. A felső "düh mérő" feltöltésével (ami pedig a blokkolások használatával érhető el) lehet jól manipulálni vele. Ha Kain elkezd pirosan világítani, akkor tudunk elég nagyokat csapni a segítségével.

Mist: Ez is amolyan kezdeti gift. Csak akkor működőképes, ha a földön terjeng olyan tejszerű köd. Hatására vámpírunk félig meddig láthatatlan és észrevehetetlen lesz. Ha elhagyjuk a ködöt, vagy észrevettek bennünket, a mist megszűnik. Ha ezzel a lopakodással valaki háta mögé osonva annak a feje fölött koponya jel jelenik meg, akkor egy mozdulattal ki is végezhető az illető.

Jump: Az első főellenség leölésével kapjuk meg ezt az ugrási képességet. Használata egyszerű: kijelölése után egy kört kell mozgatnunk, miközben az árnyalakunk ugrál tőlünk a körig. Ha a kör és az árny lilás lesz, akkor végezhetjük el az ugrást. Támadni is lehet vele, ilyenkor a piros szín tudatja velünk, hogy sikerrel eltalálhatjuk az ellenfelet.

Charm: A második főellenségtől szerezzük be. Segítségével átvehetjük egyes emberek agya felett az irányítást. Használata akkor szükségszerű, ha egy olyan szobában van egy kapcsoló pl., ahol van egy ember is. Ilyenkor egyszerűen odasétálunk vele és aktiváljuk. Szegényt lehet ordibáltatni is a Négyzettel, de ennek az örök figyelemeltérelésén kívül nem sok eredményét tapasztaltam.

Berserk: A harmadik boss képessége. Hasonló a Fury-hoz, ezt is fel kell tölteni, de ezzel egy egész kombót üthetünk az ellenfélre.

Telekinesis: Egy vámpír csajtól kapjuk. Elsődleges célja a zöld színű, kör alakú objektumok aktivizálása, de használható ez is támadni, akárcsak a jump. Ezt használtam akkor is, mikor a hordós hátú boss-t kellett lelökni háromszor egy szökőkút-szerűségről. (Amelyik az Immolate-e használója ellenünk.)

Immolate: Az előbb említett hordós addja halálával nekünk, s ez a legerősebb támadó varázslat.

CHAPTER ONE: THE SLUMS - WELCOME TO MERIDIAN

Ébredés, majd duma Umah-val. Itt jön egy szokásos alapvető tréning szakasz. Mászkálás, ugrás, ilyesmi. A vámpír suttogó módnál azért jó az az aura. Városlakót még hiába öldösünk, vért még nem tudunk szívni. Ugrás, lebegés, átugrás egy kerítés felett, majd egy zsákutca végén kapcsoló aktiválás. Egy bezárt ajtón megtanulhatjuk, hogy ha egy ajtó a közeledtükre fehéressé válik, akkor az kinyitható. Miután kinyitottuk életünk első ajtaját, majd a checkpoint után még egyet, megejthetjük az első vérszívást is. A vérmérő melletti sávot dobozokból, illetve sok vér szívásával is tölthetjük, ha teli lesz, akkor megnő a tárolható vér mennyisége és a lila csíkot kezdhetjük megint töltögetni (mivel kiürül). a következő részen a kiláncolt embert is leszívhatjuk, majd jön egy újabb kapcsoló. Umah felhívja a figyelmünket a víz egészségtelen hatásaira, és megmutatja a ládát, amikből jobban tölthető a lila csíkunk (úgy kell szívni, mint az emberekből). A csatornák előtt Umah egy kis harci tréningben részesít bennünket, blokkolások és támadások, valamint a Háromszöggel megvalósítható megfogás és eldobás a gyakorolnivaló. A kapcsolóval eresszük le a vizet, hogy átkelve a gödrön végre harcolhassunk is egyet. Végezzük ki, igyuk ki, vegyük el a fegyverét (Négyzet), és haladjuk tovább. A tűztől balra egy láda lesz, majd hátraarc és a temetőnél a Mist giftünket is kipróbálhatjuk. A nagy síremlék mögött láda, Umah felé egy másik majd, de ez fegyverhez jó. A lány megmutatja a glyph energiák használatát egyes kapcsolókhoz, ami annyit tesz, hogyha valamit nem tudunk bekapcsolni / eltekerni, de látunk egy dobozt a kapcsoló mellett, vagy valami csövet, ami az aktiválandó dologhoz vezet, akkor előbb ennek a forrását kell felkutatnunk és bekapcsolnunk, hogy a zöld ködhöz hasonló energia eljusson a rendeltetési helyére. A következő kapcsolónál vigyázzunk az ellenre, aki odarohan hirtelen, majd a glyph kapcsoló után a normált meghúzva kinyílik a kapu. Tovább, majd mielőtt a felsőbb részre másznánk, aktiváljuk a kapcsolót a mist ködös rész felé. Újabb kapcsoló, és fussunk át a megnyílt átjárón a checkpointhoz. Mielőtt lopakodva kinyírnánk a fickót, állítsuk el a gőzt, a kerék tőlünk jobbra lesz. Le a lépcsőn, Ha lent kivégeztük az összes ellenfelet, megjelenik Umah, és beszél nekünk a szentélyről. A film végén fel a létrán, a kunyhóra felugorva checkpoint, leugrálva a tetőkön az út végénél egy naaagy ugrást eszközöljünk a következőre, és át a párkányon a kinyitható ajtóhoz. Menjünk át ezen, a dobozt tologassuk egy kicsit (tanulás), majd menjünk át az ajtón, ami előtt volt. Most liftezünk egy kicsit lefele, és a kapcsolóval elérhetővé tesszük az eddig lezárt területet alul. Menjünk is arra, majd a kapcsolóval emeljük fel a rácsot, toljuk alá a ládát, és húzzuk meg a kapcsolót még egyszer. Nyitva az út a szint végéhez.

CHAPTER TWO: THE DEN - CREATURES OF THE NIGHT

Városlakók tömege, majd egy checkpoint után rögvest jobbra láda és kapcsoló. A glyph energiát aktiválva kinyitható lesz a tekerővel a kapu, majd aktivált Mist-tel nyírjuk ki a két tolvajt. Fel a létrán a kék részhez, jobbra checkpoint, majd le a lépcsőkön balra, a láda után 3 őr, majd egy kapcsoló vár bennünket, és menjünk vissza a checkpointhoz. Itt lefele menve átkelhetünk a hídon, át az ajtón és lefele a lépcsőkön. A szobában tekerjük el a kereket, töltekezzünk a ládából és átmenve a zárt területen, irány fel a lépcsőn. Kapcsoló, majd vissza, tekerés, újabb kapcsoló, fegyver láda, vissza, és kint kapcsoljuk ki a glyph erőteres kapcsolót. Előre, két Mist terület után tekerjük meg a kereket a kapunyitáshoz, előre a checkpointig, majd menjünk be a kocsmába. Ha meghallgattuk az összekötőnket, felül elhúzhatjuk a könyvespolcot a titkos átjáró bejárata elől. Le a lépcsőkön, ki az ajtón, s a dobozt a kerítéshez vonszolva, ugorjunk át a checkpointhoz. A templomnál mistelhetünk, majd megölve a két őrt, ugorjunk fel a rekeszken a liftig, menjünk le és kövessük az alagutat. Menjünk át a vízre ügyelve, és kapcsoljuk ki a ventilátort a kapcsolóval. Majd át az ajtón, oda, ahol az őr mindig bezárja a kaput, ha meglát minket. Használjuk a Mist-et, így átkelhetünk a kapun. Bal felé keressünk meg három kapcsolót, és kapcsoljuk át azokat, majd nyissuk ki az ajtót, aminek a másik felén megégettük a fickót most. Egyenesen, kapcsoló, kövessük az alagutat, kapcsoló, ajtón át a gázos kamrába, fel a létrán, kapcsoló, át az ajtón, újabb kapcsoló, futás vissza, megint egy kapcsoló, majd vissza az elsőhöz, utána pedig át az ajtón (ami nem marad nyitva sokáig), és megint egy kapcsolás. (Ez így nem túl érthető, de a játékban az lesz.) Ha ügyesek voltunk, akkor egy hídon landolunk egy chekcpontnél, ami pedig az első bosshoz vezet.

Faustus három lépésben támad, mint általában a bossok a gaméban. Figyeljük ki a sorrendet, mikor alkalmaz piros fénnyel kísért ugrást, akkor térjünk ki előle. Amúgy blokkokkal növeljük a fury-nkat és csapjuk meg jól. Programhiba miatt kihasználhatóak az ajtók is, ha beállunk, néha nem tud megtámadni. Ha eleget ütöttük, a második fázisban rá kell gyújtani a kazánokat, itt a mist használatával semmi nehézség nem akad. A harmadikban pedig akkor mozduljunk – ugorjunk el, amikor lehuppan a földre a kampók közül, majd vissza oda, ahol álltunk és csapdossuk meg alaposan a gonoszt. Ha meghalt a kapott Jump gifttel ugorjunk át a hídra, s menjünk be a csempészek alagútjába.

CHAPTER THREE: THE LOWER CITY - IN DARKNESS WE GATHER

Umah-val való találkozásunk után a két beszélgető városi után jobbra fel a lépcsőn, kövessük a peremet, majd ugorjunk le a kis utcába. Checkpoint, fel a lépcsőn, az utca vége felé megtaláljuk a Red Raven Pub-ot, ahol dolgunk akad. A pultossal beszélve már átengednek minket a kapun. Itt másszunk fel a magas dologra, itt lesz egy láda, majd a megszerzett ugrással jussunk át a törött létrás platformra, ahol egy kapcsoló vár minket. Követve a glypht energiát, egy másik kapcsolót is aktiváljunk, és menjünk be az ajtón. Itt egy törött glyph oszlopot kell egy működőképesre kicserélni, s most már kapcsolhatjuk a kapcsolónkat. Checkpoint, ki az ablakon, és keressük meg a jelszavas embert egy utcácska vége felé. Ha megvan, vissza, fel, és a kapcsolóval átmehetünk a hídon, majd a jelszó megadása következik. Tovább, fel a létrán, hosszú ugrás a checkpointhoz, majd a "No freedom under Sarafan rule!" felirat környékén kapcsoljunk, megint hosszú ugrás, és be az ajtón. Át az épületen a kapcsolóig, amivel egy ládával lyukat üthetünk a padlón. Ezen le, majd egy kis trükközés következik. Először a kapcsolót aktiváljuk a bal saroknál az épületben, húzzuk el a dobozt, hogy a kis lift fel tudja emelni, és így ledobhatjuk azt az útra, hogy tovább tudjunk haladni. A kerékkel engedjük ki a vizet, így a lebegő vacakra hosszú (glyph) ugorva elérhetjük már a létrát. Be az ajtón, glyph kapcsoló, majd utunk egy félig elárasztott szobába vezet, itt jobbra és fel a létrán. Itt pár meggyilkolt városit találunk, innen fel a központi épület tetejére, lökjük le a dobozt, át a hídon, kapcsolóval nyissuk ki a kaput, és a másik oldalán toljuk alá a dobozt. Most a lenti szobában engedjük le a vizet, vissza, és fussunk át gyorsan a kapu alatt. Most jön egy nehezebb rész, vigyázzunk a riasztóra! Ha mindenki meghalt folytassuk utunkat két kapun át. Ha találkoztunk az új vámpírral, kövessük, amíg lehet. Ha végeztünk, le a lépcsőn, majd keressük meg a lejáratot a csatornákba megint (asszem' át is kell ugrani egy glyph kaput). Itt egy kapcsolót találunk, bele a gödörbe, jobbra, ki, és keressük meg a tologatható ládát. Ezt tologassuk a helyére az átjárónál, árasszuk el vízzel és ugorjunk át a túlpartra a kapcsolóhoz. A cél a ládát a súly – kapcsolóra vontatni. Ha megvan, át a kapun, és kapcsoljunk ki a glyph gátakat, és így eljuthatunk a szentélybe a Curios-on át.

CHAPTER 4: THE UPPER CITY - A QUESTION OF FAITH

Át az alagúton, majd a közjátékok és gyilkolászások után át a kerekes kapun, le és fel a lépcsőkön, a kerékkel a helyére a hidat, és menjünk is át rajta. Fel a lépcsőn, át a kapun, majd még két kapcsoló (használjuk a mist-et). A törött létra alá toljuk oda a dobozt, majd még egyszer, hosszú ugrás, át a nyitott ablakon, le a lépcsőn és ki az ajtón. Kerekes kapu, majd egy kapcsolós, aztán egy sima ajtó. Glyph energiás kapcsoló, ami után nyitható a másik kerekes kapu is. Most a mist kell, hogy az őr ne zárja be előttünk a kaput, ha átjutottunk, balra zárjuk el a vizet. A két őr megölése után fentről hosszú ugrással jussunk át az udvaron, és zárjuk el az itteni kerékkel is a vizet. Továbbhaladva az újabb udvari résznél kapcsoló, majd a két medencénél addig ügyeskedjünk, míg a leengedett doboz lebegni nem kezd a medence sarkánál. így már tovább juthatunk, célunk az óratorony. Mozgassuk el a ládát itt majd, fel a lépcsőn, forgassuk el a kereket és utána a kapcsolót aktiváljuk. Ezzel megnyílik kívül egy új terület. Itt fel a lifttel, hosszú ugrás a nyitott ablakon át, le a lépcsőn, és elérünk a két fülkéig a glypht oszlopokkal. Fel a kerékhez, áttolni az oszlopot, megint kerék, oszlop, és szabad az út. Fel a lépcsőn, és ki az ajtón az utcára. Fel a létrán, hosszú ugrás, és át az ajtón. Ha megmérkőztünk az első lovaggal (blokkoljunk, és akkor üssük ha kifáradt egy támadásban), egy bishop szolga megmutatja az utat. A temetőben egy dobozt kell elhúzni, és elérjük a lefelé vezető utat. A három sötét blokkot nyomjuk meg, menjünk át az ajtón, s egy újabb járat elvezet minket a püspökig. A közjáték után fel a létrákon, át a háztetőkön és hosszú ugrás az ablakon át a templomba.

Marcus láthatatlanságát a kétoldali harangok bekapcsolgatásával törhetjük meg, majd ha a papjai elvágják a haragon a köteleket, menjünk fel és próbáljunk beleugrálni a harangokba. Ha meghalt a gaz, miénk az agykontrollos Charm képessége.

CHAPTER FIVE: THE SARAFAN KEEP - HOUSE OF MY ENEMY

Rögvest ki is próbálhatjuk, mivel egy fickót kell rávenni arra, hogy nyissa ki nekünk az ajtót. A Glyph aktiválása után vigyük a forgó kört a figurára, és Kör gomb. Továbh, a szeleppel zárjuk el az áramlást, ugorjunk le, és helyezzük a működő glyph oszlopot a helyére. A gépezetet töltsük fel egy kapcsolóval, majd a felsőbb szintivel aktiválva járatot robbant nekünk. Ide be, lefele, majd menjünk át az ajtón, kapcsoló, és vissza a fő részbe. Át egy kapcsolós ajtón, le, át a folyóvízen, fel a létrán, és zárjuk el az áramlást, Tegyük meg a következővel, majd ugrás a harmadikra, és végül a Charm-al zárassuk el az utolsót az ottani fickóval. Ugrás le a kiürült medencébe, be az alagútba, fel a lépcsőn, át az ajtón, mégy egyen, ugrás a létrára és tekerjük el a kereket. Ugrás a másik oldalra, be a középső kamrába és kapcsoljunk. Lent egy láda, majd vissza és megint forgassunk. Be az ajtón, fel a liften, kapcsoló, és menjünk be az ajtón. Megint a charm az, ami kell majd, kikapcsoltatni egy glyph kaput. Itt egy kérést kell teljesíteni a továbbjutáshoz, amit a tesztben is írtam. Ha meghalt a fickó, fel a liften, hosszú ugrás a másik oldalra, kapcsolóval le a létrát, de menjünk tovább egyenesen. Hosszú ugrás, át a kapcsolós ajtón, másik kapcsoló, és másszunk fel a létrán. a balkonon át az előbb még zárt ajtón, ugrás le, majd liftezés fel. Lépcsőzés, kapcsoló, át az ajtón és egy kapcsolóval aktiváljuk az utat. Itt megint egy kis agykontroll, fel a lépcsőn, láda, majd le és át az új járaton a Glyph lovagához. Az épület oldalánál kerék tekerni, be az épületbe. Umah csapdában, de van egy szobor itt, amit elhúzva titkos átjárót nyithatunk kifele, kint tekerjük vissza a kereket és Umah szabad.

CHAPTER 6: THE INDUSTRIAL QUARTERS - THE NEXUS STONE

Menjünk előre, kerék, majd vissza, kapcsoló, megint a kerék, át az ajtón, amit a kapcsoló nyitott, s fel a lépcsőn. Kapcsoló, ajtó, lépcsőzés, kapcsoló, létra, ajtó film. A híd után le, a földszinten kapcsoló, 2x hosszú ugrás a ládák felett, rajtuk fel, és még egy nagy ugrás a kiindulópontohz. A híd végénél kapcsoló, a bal szobában szintén egy, és a liftszerű dolgon menjünk le. Kapcsoljuk be lent, mint a négy kapcsolót, másszunk vissza a létrán, az ellentétes oldalon kapcsoló, amitől beindul a szerkezet. A szállítószalagon utazva a végénél ügyesen ugorjunk le! Tovább, majd a felső szinten kapcsoljuk be az utazó szerkezetet, ugorjunk bele és használjuk. Leugorva a célnál, mászás a létrán jobbra, majd újabb létra. Balra, és lefele, kapcsolós ajtó, fel az újabb létrán. Liftezés jön, utána át az ajtón, másik liften le, a végén ugrás balra az alagúthoz, és kapcsoljuk be a nagy gépet. Ezután vegyünk rá charmmal egy embert, hogy kapcsolja be a robbanó gömbök kapcsolóját. Menjünk be, újabb charme-os ajtónyitás, majd még egy. Most előbb egy kapcsoló jobbra, majd jöhet a charm kontroll, amitől átmehetünk az új részen, és a charm-mal nagy robbanást idéztethetünk elő. Az út végén liftezés, fel a lépcsőkön, kapcsoló, és át az ajtón. A charmmal nyittassuk ki az ajtót, újabb charmolás, vissza, át a gépen, a kapcsolókkal aktiválni a taligákat s ezzel a liftet, és felmenni rajta. Tartsunk jobbra, fel a lépcsőn, távolítsuk el a sinről az akadályt mind a két helyen, majd a kapcsolóval indítsuk a kocsit. Át az új alagúton, nagy ugrás a szakadékon át, majd a kör alaknál meglesz a nexus kő + egy újabb szint boss.

Sebastiant próbáljuk meg elkapni a Háromszöggel, és beledobálni az oldalsó gőzbe, vigyázva magunkra. A második körben ne meggáll a rohanásban, a középső áramlat legyen köztünk, hogy annak ugorjon neki. A harmadikban pedig felugorva az emelvényre, charmoljuk a haverját és húzassuk meg vele a jobb oldali kapcsolót egy gőzfürdőhöz. Ha vége, megkapjuk a berzert giftet.

CHAPTER SEVEN: THE CANYONS - WILD PLACES

Fel a balra a dombon és keressük meg pár ugrálás után az alagutat. Használjuk a charm-ot, majd fel a lépcsőkön. A dobozt nyomjuk be a kapu alá, majd ha a fickó megint kapcsol, jussunk át a belső keréken vagy min a túlpartra. Át a kapun, hosszú ugrás át a medencén, fel a lépcsőn, az utolsó szobánál ismét fel, kapcsoló a főkapuhoz, majd át rajta. Be az épületbe, fel a lépcsőn, vigyázzunk a riasztóra, a kerékkel nyissuk ki lent a kaput, át, de óvatosan a sziklaomlásnál! Hosszú ugrás a víz felett, át az alagúton a másik sziklaomlásnál, hosszú ugrás a ládához, fel, majd megint nagy ugrás a mist mezőhöz. Kövessük az utat a föld alá, és a lyukba leugorva checkpoint. A liften fel, majd az ablakoknál charmolás egy rab eleresztése ügyében, aztán pedig a rabbal a lépcsőn felmenve eresztessük le a létrát. Ezen fel, a kapcsolóval nyissuk ki a bezárult ajtót, jobbra le, kapcsolós ajtó, új ellenfél megölése. Folytassuk az utat lefele, a nagy kapunál balra át az ajtón, fel a lépcsőn, át a dupla ajtón, forgassuk el a kapuhoz közeli kereket, a ház tetejéről nagy ugrás a ládáig, itt is kerék forgatás, és a charmmal indíttassuk el a fickóval a kocsit. Ugorjunk fel rá, és a darus részhez érkeztünk. A daruval tegyük a követ a szalagra (bal, középső, jobb, középső kapcsoló), majd menjünk és tekerjük el a kereket, és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Át rajta, kerék, majd itt is kapcsoló, s a szalag elszállítja a rátett követ a másik darus részhez. Itt ugyanúgy operáljunk a daru kapcsolóival, s a robbanás új utat nyit nekünk. Kövessük a síneket a bányába, balra másszunk fel a párkányra, és hosszú ugrás a medence fölött. Újabb nagy ugrás, és menjünk át a kerekes kapun. 2 démon után jobbra, a glyph csövet követve nagy ugrás a házhoz a túloldalon, lent a fickóval kinyittatni a kapcsolót, és megfelelő időzítéssel mindig a glyph áramlat előtt elkapcsolni a kapcsolókat, hogy az lejusson a kapuig. A kapcsolóval megszüntetni az erőteret, és az épületben találkozzunk egy vámpírával, aki nekünk adja a telekinesis képességét.

CHAPTER 8: THE ETERNAL PRISON - BAD BLOOD

Fel a sziklás úton, kapcsoljuk ki a zöld kapcsolót, és csodáljuk meg a pók lényt. Fel a lépcsőn, ugorjunk át a tetején a másikra, hosszú ugrás a túloldalra, fel a létrán, és hosszú ugrás vissza. Essünk le a lyukon, a nyitott cellában húzzuk meg a kapcsolót, ki innen, hosszú ugrás a másik cellákig, kapcsolóval nyissuk ki itt is a cellát, bent másik kapcsoló, majd ismételjük meg a műveletet egy másik cellánál is. Egy kapcsoló, utána menjünk át a most megjelent ajtókon. Le a lépcsőn, a zöld jelet telekinezálva építsük fel a romos részt, és menjünk át a dimenziókapun. Itt a középső szigeten van a kapcsoló, amit aktiválni kell, majd ügyesen felugrálni a kőcsikokon a fenti központi épületig. Itt újabb dimenziókapu, majd a dobozokról nagy ugrás a másik oldalra. Itt kapcsoló, majd ugrás a legmagasabb dobozra, innen át a magas helyre a túloldalon. Charmoljuk meg a vak nőt, hogy bejussunk, használjuk a telekinézist, másszunk fel a következő szintre. Itt kapcsoló, keressük meg az újabb létrát, ezen is fel, megint charmolás, majd továbbmenve még egyszer. Itt létrázás, kapcsoló, a dobozokon átugrás a másik oldalra, fel a lépcsőkön, charmolás. Nyissuk ki a zöld zárat, át a dupla ajtón, újabb kapcsoló, át a felépült hídon, majd vissza a zöld kapcsolóhoz. Át az ajtón, majd a betört üvegen, át az ajtón, a négy kapcsoló csak a tüzeket aktiválja, semmi mást nem csinál. Öljük meg az őröket, és menjünk ki az ajtón. Charmoljuk a vak nőt, nyittassuk ki vele az ajtót és menjünk ki rajta. Át a hídon (a kazánhátúval ne foglalkozzunk), és nyissuk szét ügyesen a hidat utánunk. Át a dimenziókapun, hosszú ugrás a központhoz a szobában, a zöld kapcsolóval hídépítés, majd vissza és mozgassuk a hidat. ezt játsszuk el párszor, mindig bemenve az új hozzáférhető szobákba. Ha ügyesen csináltuk, leereszkedik egy vas cella, amiben a rab elmondja, miként pusztíthatjuk el az ördögi szerkezetet. Kapcsoljuk be a kapcsolót, s vissza oda ahonnan jöttünk. Át az ajtón, s a kék kör után a padlón rohanjunk el a kapcsolóig, át a hídon, és áztassuk meg az összecsukásával megint a kazánhátút. A felépülő útvesztő végén ha bezáródtunk, a telekinézissel aktiváljuk a kapcsolót, és fussunk.

A kazánhátú boss első körében bújjunk el a körben álló szobrok mögött, míg háromszor le nem tudjuk lökni a telekinézissel a központi kútról. A következő helyen ragadjuk meg, és dobáljuk neki a négy szobor bárdjának, az előtűnő zöld kapcsolókkal a nagy szobrot rakhatjuk össze, ami bárdjának megint csak dobjuk neki, majd az alatta látható jelnek, amitől a szobor rádől. A figuráról kiderül, hogy ő is egy volt emberünk, Magnus. Halálával miénk az Immolate.

CHAPTER NINE: THE DEVICE - INTO THE DEPTHS

Lefele, majd kapcsoló, át az ajtón, hosszú ugrás, át a törött ablakon, és le. Két kapcsoló vár minket, majd telekinézissel aktiváljuk a zöld jelet. Liftezzünk, újabb kapcsoló aktiválása a falon, és át az ajtón. Itt megint csak aktiválás az ablakon át hogy kijöjjön a charmolni való ember. Kapcsoló, lefele, megint kapcsoló (ez egy ilyen kapcsolós játék), fel a felső szintre, és charmoljuk a fickót a kapcsolás érdekében. Hosszú ugrás a víz felett, visszafordulva zöld zár aktiválás, Le a medencébe az újabb kapcsolóhoz, vissza, és már kinyithatjuk az ajtót. A kapcsolóval a kart állítsuk jó helyzetbe, majd robbantsunk egy másik kapcsolóval. A következő helyen charmoljuk meg az embert, át a törött ablakon és ki, vigyázzunk majd a vízre. Zöld kapcsoló, charmolás a kiszabadított fickón, vigyük át a hídon, majd deaktiváljunk vele egy másik zöld kapcsolót. Még mindig charmoljunk, mert ki is kell nyittatni vele az ajtót. Hosszú ugrás, kapcsoló, majd le, és húzzuk vissza a vörös oszlopot, deaktiválva ezzel a démonos helyen a dolgokat. Tovább vissza, s egy kapcsolóval kapcsoljuk ki a sárga erőteret. Át a medencés részen, kis idő múlva megint charmolni kell valakit, a vizes csapdánál ki kell kapcsoltatni az erőteret. A következő kamránál kapcsoló, bele a fura liftbe és majd aktiváljuk a megfelelő kapcsolót a távolban. Fel, kapcsolgassunk ha kell a harcok közben, s a tető közelében aktiváljuk a szint végi kapcsolót is. Ezzel megsemmisíttük a gépet, huh.

CHAPTER 10 THE WHARVES - BETRAYAL

Futás át a mist mezőn, charmoljuk meg a nőt hogy kinyissa a kaput, majd a jelszó ügyében menjünk jobbra a gátlól. Itt egy kis kapcsolgatás lesz megint, miszerint az első kapcsolóval eresszük el a glyph energiát, rohanás a másik oldalra a szobába, és tekerjük el a kereket, fel a lépcsőn az újabb kerékhez, majd fel megint az utolsóhoz. Az aktivált kapcsoló meghúzásával a hajó kiszabadul. Hosszú ugrással át a tenger felett, és megkapjuk a jelszót a gátnál, amivel vissza a kérőjéhez. Át a kerekes kapun, s óvatosan ugorjunk a rakományra. Megfordulva egy alagútban aktiválásra váró zöld kapcsoló a hajó miatt, majd megint nagy ugrás a tenger felett, fel a létrán a szobába, ahol egy dobozt mozgassunk úgy, hogy leesve az alsó részbe rá tudjuk tolni a súlykapcsolóra. Át az ajtón, majd találkozunk egy baráti emberrel, aki informál is minket jól. Át az ajtón, majd jobbra, harcolások után a ketrecnél a kereket forgassuk el, menjünk be, és kapcsoljunk egyet, majd egy kerék jön. Most a másik ketrecbe kell bejutni és kapcsolni, majd megint ugyanez. Ha jól csináltuk, megnyílik a továbbjutás. A háznál megint darunzi fogunk, közép, jobb, közép, bal, bal, közép, jobb sorrendű kapcsolgatással. Kövessük az elszabadult démont, majd a kapunál charmoljuk meg az embert a kinyitásához – bal és jobb a sorrend. Az utca jobb oldalán menjünk be a nyitott ajtón, majd hosszú ugrás a másik oldalra, kis ugrálás és haladás után egy lépcsőhöz érkezünk, aminek a tetején forduljunk balra és ugorjunk le, és át az ajtón. Újabb ajtó (ami eddig zárva volt). Fel a létrán, hosszú ugrás, ott fel jobbra és a kalitkás résznél charmoljuk meg a fickót, a középső karral engedtessük ki a zord figurát, majd ha az kicsinálta az őröket, eresztessük le a charmed emberrel a kalitot, menjünk bele, és a középső kapcsolóval vitessük ki magunkat a szintről.

CHAPTER ELEVEN: THE HYLDEN CITY - THE LIVING END

A hullával teli hajóra érkeztünk. Balra, le a lyukon, át a kitört üvegen (a harcok után), majd a lifttel szálljunk alá. Rohanjunk balra majd fel, és át az ajtón, majd a másikon is. A híd után lefele, aktiváljunk két gombot, a robbanás után pedig tovább lefele. Be az egyetlen nyitható ajtón át, a checkpointig, majd onnan le a glyph oszlopig, amit toljunk a helyére. Továbbhaladva charmoljuk meg a fickót az üveg mögött, eleresztetve vele egy démont, majd a gépet leállítva és rajta a démonnal újra beindítva öljük is meg azt. Át a betört üvegen, ugráljunk, majd két kapcsolóval újabb robbantást eszközölve haladjunk tovább lefele. A vizesblokk útvesztőnél újabb charmolás a víz elzárása érdekében (használjuk a fickót), utána lent a dobozt toljuk rá a világosabb területre. Most vissza, és a fickóval nyittassuk meg megint a vizet, hosszú ugrás a dobozra, és onnan ugorjunk keresztül a törött részen. Itt jobbra, és kapcsoljuk be az utolsó kapcsolót, fefereszte a vízzáró gátat, így már elérjük a liftet jól. Ha fent vagyunk forduljunk is meg, készen a leugrásra. Továbbmenve essünk bele a lyukba, az út végénél pedig forgassuk el a kereket, rendezzük egyenesbe a dobozokat, majd a vizet visszaengedve ugráljunk át a dobozokon, a harmadikról pedig charmoljuk meg az embert az ajtó kinyitása érdekében. Át az ajtón, engedjük le a vizet és haladjunk tovább a járatban. Kapcsoljunk, át az ajtón és lökjük le a kockát, majd vigyük el ameddig tudjuk, majd haladjunk tovább. Újabb kocka lelökése, helyezzük el ezt is, majd megint elárasztva a területet, ugráljunk át rajtuk. Át az ajtón és lovagoljuk meg a zöld korongot jól, fent át az ajtón, majd le a lyukon. A zöld terület felé vegyük lépteinket, át a hídon, majd pár hosszú ugrás és kapcsoljuk a kapcsolót be. Ugorjunk a platformra, fent pedig ügyesen ugráljunk át a ködös részeken. Továbbmenve menjünk be a baloldali ajtón, kapcsolózzunk, és ugorjunk le az új szobába. Itt is vár egy kapcsoló, és a mozgó táblán feljebb jutunk. Kövessük az alagutat, ugorjunk át a járdára, majd a végén le balra. Itt két kapcsolót kell aktiválni, majd a démon mögötti ajtón ki, rá a dobozra, utunk végén pedig jön az al-főszörny.

Aktiváljuk a zöld dolgokat, és maradjunk is előttük, míg a dögöt el nem pusztítják középtájon. A végső épület elé kerültünk, ahova menjünk is be az oldalajtón jobbra, majd charmoljunk meg a víz elzárásának érdekében. A dobozt lent húzzuk a kapcsoló alá, majd a fickóval árasztassuk el a területet megint. A kapcsolóval egy liftet aktiváltunk, ugorjunk ki, és egy másik kapcsolóval nyissuk ki a kaput. Visszamenve már liftezhetünk, kapcsolós ajtó, és jön a valódi főellenség.

Vigyázzunk a Soul Reaver lövésekre, a híd felénél adjunk neki telekinézissel egy lökést, majd gyorsan ugorjunk is neki a hosszú ugrással. Blokkolásokkal töltsük fel az Immolatenkat (az utolsó ütést kerüljük el, és ezzel is adjunk neki. Ha megvan a Soul Reaverünk, a Berzerk-kel használva, vagy a fickót megragadva és eldobálva hamar vége szakad nyomorult létének.

Dzson

GEMECUBE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Dark Chao Garden behozása
A három "dark" karakter valamelyikével addig etessük és neveljük a Dark Chao-t, amíg el nem kezd átalakulni. Ahogy átalakul a fő Chao épület előcsarnokában egy lépcső jelenik meg – ez vezet a Dark Chao Gardenbe.

Hero Chao Garden behozása
Hasonlóan járunk el, mint a Dark Chao-nál, csak most a Hero Chao-t neveljük+etessük a három Hero karakter valamelyikével. A fő Chao épületben jelenik meg egy lépcső, ez a Hero Chao Gardenbe vezet.

Boss Attack mód
Ennek a módnak a behozásához vagy a Hero, vagy a dark történetet kell teljesítenünk (story mode). ezután bármelyik Bossal megküzdhetünk majd – a Hero és a Dark karakterekkel egyaránt.

Kép kitisztítása
Pauzáld le a játékot, és nyomd meg az Y és X gombokat.

Alternatív kosztümök
Fejezd be mindegyik karakter összes misszióját. ekkor egy alternatív ruhát kapsz, melyet a két játékos módban tudsz majd használni.

Garantált "A" minősítés
A legegyszerűbb mód az A minősítés elnyeréséhez, ha minden pályán összegyűjtesz minden gyűrűt. A pálya végén megjelenik a "Perfect" felirat a gyűrű-számláló mellett, és megkapod az áhított "A"-t.

SUPER SMASH BROS. MELEE

Alternatív japán konzolok
A trófea-teremben nézhetünk meg pár korábbi Nintendo-masinát és egy Visualboyt – ehhez mindösszе a játék nyelvét kell átállítanunk japánra.

Alternatív Multiplayer zenék
Tartsd nyomva az L+R+t miközben pályát választasz a VS. módban, és tartsd lenyomva addig, ameddig a pálya töltődik. A pályán ekkor más zenét fogsz hallani. Csak néhány pályán működik a dolog, ezek a következők:

Infinite Glacier: Icicle Mountain (Retro téma a NES-es Balloon Fightból)
Termina: Great Bay (A Lost Woods-téma az N64es Legend of Zelda: Ocarina of Timeból)
Hyrule: Temple (Remix a Fire Emblem játékokból)
Yoshi's Island: Yoshi's Island (Stage 1-1 remix a NES-es Super Mario Bros 3-ból)
Kanto: Pokémon Stadium (Trainer Battle téma a GBC-s Pokémon Gold & Silverből)
F-Zero Grand Prix: Big Blue (A NES-es March Rider zenéje)
Eagle Land: Onett (Az EarthBound főtémája)
Mushroom Kingdom OR Mushroom Kingdom II (Fever zene a Dr. Marioból)
Special Stages: Battlefield (Multi-Man Melee küzdelmek zenéje)
Special Stages: Final Destination (Az Event 51 - The Showdown zenéje)

Néha (az esetek 10 százalékában) a zene magától, mindenféle berhelés nélkül megváltozik.

Mindig a kívánt Pokemonnal játsszunk
Menj a training módba, és folyamatosan a pokeball-t válaszd a menüből. Miközben dobálódzol, figyelj arra, mikor jelenik meg a kedvenc zsebszörnyed, és állj meg annál. Miután befejezte a mozgást, válts át az egyjátékos adventure módba, vagy a classic módba, az első pokeball, amit kinyitsz a korábban kiválasztott pokemont fogja tartalmazni. A legjobb poén, ha Mew-al alkalmazzuk ezt a trükköt, ugyanis őérte bónusz pontok járnak.

Capt. Olimar trófea
Ha úgy indítod el a SSBM-et, hogy egy Pikmin mentés is van a memóriakártyádon, rögtön kapsz egy trófeát.

Titkos karakterek megszerzése :
Dr. Mario
Dr Mariohoz végig kell nyomnod az egyjátékos Classic módot, bármilyen nehézségi fokozaton, és continue-k igénybevétele nélkül.

Falco
Hozzá a 100-Man Melee módot kell teljesíteni. Ezután győzd le Falcot, és máris a tiéd.

Ganondorf
A gonosz Ganondorf megszerzéséhez az Event 29-et kell teljesíteni, ekkor kihív téged. Már csak meg kell verned...

Jigglypuff
Az egyik legegyszerűbben megszerezhető karakter: a Classic/Adventure módot kell teljesíteni, bármely nehézségi fokozaton.

Luigi
Luigi behozásához válasz egy pályát, és nyerd meg úgy, hogy az idő-számlálón legalább egy darab kettes legyen (pl: 03:12:43). Ekkor egy animot látsz, melyben Luigi lerúgja Mariot, és Peach-el eggyütt neked esnek. Győzd le, aztán pörgesd ki az Adventure módot – itt ismét meg kell küzdened vele. Ha lenyomtad, már játszhatsz vele is.

Marth
Ez kissé hosszadalmas lesz: a Classic módot kell végigjátszanunk mind a 14, alapból is választható karakterrel. Ekkor Marth kihív, te levered, és voila, viheted őt is.

Mewtwo
Ez is fájdalmas: vagy a VS módban játszol (egyfolytában!) 20 órát, vagy egyszerűen lenyomsz 700 meccset egymás után, kilépés nélkül. Mewtwo kihív, ele kell verni, és választhatóvá válik

Mr. Game & Watch
Hozzá a Classic és Adventure módokat kell teljesíteni minden karakterrel, vagy 1000 VS meccset kell lenyomnod. Ha megven, megmérközöl vel, és a tiéd a kis ravasz.

Pichu
Az Event 37-et (Legendary Pokémon) kell teljesíteni. Kihívás, agyonverés, újabb karakter... Pichu.

Roy
Az Adventure mód végigjátszása szükséges, méghozzá Marth-al, bármely nehézségi fokozaton. A végén jön Roy, győzd le őt is!

Young Link
Teljesítsd a Classic módot bármely nehézségen 10 karakterrel – ezek között kell hogy legyen Link és Zelda is. Ekkor előkerül a fiatal Link, lecsapod, és választható lesz.

Választható győzelmi póz Melee módban
A meccs végén (multiplayer mód!) nyomd le az X+Y-t. így ki tudod választani, hogy milyen győzelmi pózt vegyen fel a karaktered.
Persze csak akkor, ha megnyerted a meccset.

Crazy Hand trófea
Ha valahogy sikerül 15 perc alatt végigvinni a Classic módot Normal fokozaton (vagy annál feljebb) – continue-t nem használhatsz! – akkor a végső ellenfeled a Master Habd + Crazy Hand páros lesznek. Hogy megszerezd a Crazy Hand kupát, teljesítsd az Adventure módot hard vagy very hard fokozaton – continue-k nélkül.

Más zene a Break the Targets alatt
A Target bonus gyakorlása közben tartsd lenyomva az L+R+t (a karakterválasztás közben) – az eredmény egy másik zene lesz.

Más zene az Adventure módban
Az L+R+Start-ot kell nyomva tartanod azon a képernyőn, mely a következő pályát mutatja – csak akkor engedd el, amikor beindul a zene.

Különböző trófea hátterek
Mikor a trófeákat nézed, válts ét Close Up-módba, és válogass a hátterek között – nagyon szép fényeffekteket produkál a GC.

Giga Bowser az Adventure módban
Vágj neki az Adventure módnak bármelyik karakterrel (normal, vagy magasabb fokozat!), ne használj continue-t, és juss el Bowser-ig. Verd meg, és a trófeája átváltozik Giga Bowser-é. Ha őt is legyőzöd, tiéd a Giga Bowser trófea.

A Credits átpörgetése
Miközben a Credits fut, nyomd le a Start-ot, így "belepörgethetsz" az animációba. A Start újbóli megnyomásával visszaáll az eredeti sebesség.

Fox és Falco titkos taunt-jai.
Mindkét karakter rendelkezik egy titkos tisztelgéssel – de ezeket csak a saját pályáikon (Corneria, venom) lehet előhozni. Válaszd bármelyiket, és kezdd el vadul nyomogatni a jobbra-balra irányokat. Ha jól csinálod a karakter rázkódni kezd – ekkor hallhatsz pár jó poént a fejlesztőktől – ennyi a nagy titok.

Mew és Celebi – a rejtett pokemonok
Két olyan zsebszörny is van, melyek feltűnnek ugyan a Pokeball módban, de csak nagyon ritkán. Egyik sem támad, de speciális trófeákat vagy bónuszokat kaphatsz, ha meglátod őket. Mew-hoz be kell hoznod mind a 11 titkos karaktert, Celebi-hez pedig minden más, a játékban fellelhető titkos dolgot – kivéve a trófeákat. Ha mindez megvan, akkor 1:251 eséllyel megtalálod a két rosszcsontot valamelyik Pokeball-ban.

Rejtett trófeák
Néhány trófea alaposan el van rejtve, és nem lehet őket megszerezni a szokásos módon vagy a Lottery/Snag Trophy mini-gamekben. Itt a trófeák teljes listája, és az, hogy miképp lehet őket megszerezni:

1. Karakter trófeák (Három trófea játszható karakterenként – az egyjátékos Regular Match módok (Classic, Adventure, All-Star) teljesítéséért)
2. Male Wire Frame (Teljesítsd a 100-Man Melee-t 240 másodpercen belül)
3. Female Wire Frame (Szerezz 100+ K.O.-t az Endless Melee-ben)
4. Fighting Wire Frames (teljesítsd a 15-Minute Melee-t)
5. Giga Bowser (Győzd le Giga Bowser-t az Adventure módban continue-k felhasználása nélkül)
6. Master Hand (Teljesítsd a Classic módot hard vagy magasabb nehézségen continue nélkül)
7. Crazy Hand (Teljesítsd az Adventure módot hard vagy magasabb nehézségen continue nélkül)
8. Food (Játssz le 1000 VS meccset)
9. Maxim Tomato (Játssz le 10 VS meccset)
10. Heart Container (Játssz le 100 VS meccset)
11. Lip's Stick (Nyomj le egy 20+ combot a Training módban)
12. Motion-Sensor Bomb (Teljesítsd az Event 3-at)
13. Metal Box (Nyomj le egy 10+ combot a Training módban)
14. Bunny Hood (Nyomj le 125+ combot – az összes karakterrel – összesen persze – ezt is a Training módban)
15. Smash Coins (Játssz le 100 Coin Battle meccset)
16. Mew (Tejesítsd az All-Star módot Hard vagy magasabb nehézségen)
17. Sudowoodo (Játssz le 200 VS meccset)
18. Unown (Állítsd be a Home-Run Contest rekordját 16,404 lábra (azaz 5000 méterre)
19. Entei (Teljesítsd az Event 26-ot)
20. Celebi (Figyeld meg Celebi-t PokéBallodban)
21. Lon Lon Milk (Teljesítsd 26 perc alatt a Target Test-et)
22. Kirby Hat 4 (Játssz le 100 Coin Battle meccset)
23. Kirby Hat 5 (Hozd be mind a 11 titkos karaktert)
24. Falcon Flyer (Játssz le 150 VS meccset)
25. F-Zero Racers (Teljesítsd az Adventure módot mind a 25 karakterrel)
26. Mute City (A karakterek által megtett távolság haladja meg a 10 000 métert)
27. Kraid (Játssz le 50 VS meccset)
28. UFO (Játssz le 100 VS meccset)
29. Game & Watch (Teljesítsd az Event 45-öt)
30. Target (Teljesítsd a Target Test-et mind a 25 karakterrel)
31. Sandbag (Állítsd be a Home-Run Contest 984 lábra)
32. Battlefield (Teljesítsd az All-Star módot)
33. Final Destination (Teljesítsd az Event 51-et)
34. Goomba (Teljesítsd az Event 14-et)
35. Paper Mario (Állítsd be a Home-Run Contest rekordját 1476 lábra)
36. Wario (Teljesítsd az All-Star módot continue-k nélkül)
37. Marin (Hozd be a Sound Test-et)
38. Majora's Mask (Teljesítsd az Event 47-et)
39. Landmaster Tank (Az összes karakter összes K.O.-ja haladja meg az 1000-et)
40. Wolfen (Teljesítsd az Adventure módot kevesebb, mint 18 perc alatt)
41. Meowth (Teljesítsd az All-Star módot mind a 25 karakterrel)
42. Tom Nook (Nyűjts több mint 1000 érmét – a már elkötött érmék nem számítanak)
43. Mr. Resetti (Üss ki (K.O.) legalább 5 karaktert egymás után a Cruel Melee módban)
44. Captain Olimar (Töltsd be az SSBM-et, és legyen egy Pikmin mentés a memóriakártyádon)
45. Donkey Kong Junior (Teljesítsd a Classic módot mind a 25 karakterrel)
46. Mach Rider (Teljesítsd a Classic módot kevesebb, mint 5 perc alatt)
47. Sheriff (A Target Test teljesítési ideje legyen kevesebb (összesen!) mint 750 másodperc)
48. Diskun (Szedd összes az összes pályavégi bónuszt és büntetést)

Random pálya behívása
Hívd be az összes pályát, kivéve: Battlefield, Final Destination, Dream Land N64, Yoshi's Island N64, és a Kongo Jungle N64. Ezután új opció jelenik meg az Additional Rules/Custom Rules menüpont alatt a VS módban.

Új háttérzene a Gallery módban
Miután behívtad a Music Testet, válaszd ki a számot (az A megnyomásával) amit hallani szeretnél a Gallery módban. Ezután lépj ki innen (tartsd nyomva a B-t!) – most megnézheted a trófeákat, miközben az általad kiválasztott zene szól.

Új háttérzene a Main menüben
Ha más zenét szeretnél hallgatni a Fő menü alatt, nyomd meg az A-t és a Start-ot, mikor meglátod a Super Smash Bro. Melee feliratot

Random karakterválasztás (Tournament Melee mód)
Amikor Tournament Melee-t játszol, nyomd le az L+R-t a karakterválasztó képernyőn, és karakterválasztó kockád átvált lilára. A trükk csak a"Winner Out" és "Loser Out" meccsek esetén müxik.

Samus titkos támadása
Ezt elég nehéz összehozni, de egy próbát mindenképpen megér. Nyomogasd a Z-t folyamatosan addig, amíg Samus ki nem lövi a csákányát (ha túl sokáig nyomkodod, akkor pajzs lesz belőle, szóval csak ügyesen). Miközben a Z-t bűvölöd csinálj egy kört (az óra járásának irányával ellentétesen) az analóg karral. Ha mindent jól csináltál, a csákány háromszorosára nő, és nagyon ügyes dolgokat lehet vele csinálni: az A vagy a Z megnyomásával elkaphatod vele az ellenfeleket, de ha az L-t nyomod meg akkor automatikusan megragadja a legközelebbi ellenfelet. Ügyes!

A tikos pályák behozása:
1. Battlefield Stage
Teljesítsd az Alls-Star módot
2. Big Blue Stage
Játssz le 150 meccset a VS módban, kilépés nélkül
3. Brinstar Depths Stage
Játssz le 50 meccset a VS módban, kilépés nélkül
4. Dream Land Past Stage
Teljesítsd a Target Test módot az összes karakterrel (a titkosakkal is!).
5. Final Destination Stage
Teljesítsd mind az 51 Event meccset
6. Flat Zone Stage
Teljesítsd a Classic módot bármely nehézségen Mr. Game & Watch-al
7. Fourside Stage
Játssz le 100 meccset a VS módban, kilépés nélkül.
8. Kongo Jungle Stage
Teljesítsd a 15-Minute Melee-t. Tipp: a legkönnyebben Donkey Konggal megy a dolog, használd folyamatosan a Le+B támadását!
9. Mushroom Kingdom II Stage
Szedd össze a Birdo trófeát, és a tiéd a pálya.
10. Poké Floats Stage
Játssz le 200 meccset a VS módban, kilépés nélkül
11. Yoshi's Island Past Stage
Állítsd be az 1350 lábas rekordot a Home-Run Contest-ben.

Átváltozás Zeldává a meccs előtt
A Classic módban, ha Zeldát választod, át tusdz alakulni Sheik-é (és vica versa), mielőtt megkezdődne a meccs. A karakterválasztó képernyőn tartsd nyomva a Le+A-t, amíg el nem kezdődik a meccs – a küzdelem kezdetekor már a másik karakterrel nyomulsz.

Az All-Star mód behozása
Egyszerű: hozd be az összes titkos karaktert, és már készen is cagy.

Event #51 behozása

Teljesítsd az összes Event-et (1-50)

Event 40-50 behozása

Hozd be az összes titkos karaktert.

Event 30-39 behozása

Hozd be Luigit, Falcot, és Young Linket.

A Sound Test behozása
Hozd be az összes titkos pályát, teljesítsd mind az 51 Event-et, és szerezd meg az összes titkos szereplőt.

Liquid

DEUS EX - SEGÍTSÉG

ELSŐ LÉPÉSEK: LIBERTY ISLAND

A déli dokknál kezdesz, ahol testvéred, PAUL fogad. Pár lépés után megjelenik, és társalogni kezd veled. Az információcsere végeztével három fegyvert ajánl fel neked. A neheztüzérséget nem ajánlom, és bár feladatod az lenne, hogy minél kevesebbet ölj, a kábítós nyílpuskát sem tartom jó fegyvernek. Marad a már sokszor bevált távcsöves puska, ami bár halált okoz, mégis a legjobban használható a misszióban. Amennyiben ez is megvolt, kapd fel a földről a feszítővasat, és verd szét a dobozokat, valamint a földön még találhatsz néhány apróságot. Láthatsz egy lépcsőt, ami a tengerbe vezet, ezen ereszkedj le, és a vízben található dobozokat is verd szét. Egyébként jó szokásom szerint nem fogok minden felszedhető tárgyat megemlíteni, elvégre én úgy gondolom, hogy nem helyettetek kell megcsinálnom a játékot, hanem segítenem kell benne. Szóval nézzetek át minden helyet, és szedjetek fel mindent, amit találtok...rengeteg cucc van, és ezek közül sok csakúgy hever a földön, és a ládákon, valamint rengeteg van a szétverhető fadobozokban. Éppen úgy, mint a dokk végében heverőekben. Szóval a dokkból kiérve még találkozol pár "kollégával", balra van a főhadiszállás, de az most még nem érdekes. Jobbra viszont van egy ösvény, ami kivezet a hadszíntérre. Rövid töltögetés után láthatod, hogy az NSF erők már mindent elfoglaltak, lesz mit csinálni. Az északi dokkhoz kell eljutnod először, ahol egy informátor vár rád. Indulj balra, szépen csendben szedj le mindenkit, az egyik láda tetején van egy információs kocka, aminek a segítségével egy kód birtokába juthatsz. A leütött, megölt őröket lehetőleg húzd félre, hogy ne lehessen meglátni őket, és vedd el tőlük azt, amit lehet. Tovább haladva egy járőr droidot veszel észre, ahogy körbe-körbe flangál. Próbáld megkerülni úgy, hogy ne vegyen észre, és intézd el a biztonságit a főbejáratnál. A kamerára, és az automata ágyúra ügyelve foglalkozz egy kicsit a falon található számítógéppel (állítsd le a kamerát, és az ágyút pedig az ellenségre programozd át...valamint nyisd ki a kapukat...). Ha ez megvolt, hagyd el a bejáratot, és menj tovább, amerre elindultál. A terroristákon átjutva elérsz az északi dokkhoz, ami előtt egy robot várakozik, vele ne foglalkozz, mert a te oldaladon áll. A mólón viszont lesz egy-két NSF párttag, őket likvidálhatod. A kis házikóban beszélgess az informátoroddal, aki megkér minket, ne öljük meg az NSF tisztet a későbbiekben, mert nem érdemli meg, hiszen az egész akció az UNATCO műve. Szerinte. Hát elég érdekes ezt hallani egy saját emberünktől, de tegyük túl magunkat a kezdeti megrökönyödésen, és haladjunk tovább (a nővel nem érdemes foglalkozni, mert csak árulni akar, ráadásul méregdrágán...). Azért még beleereszkedhetsz a vízbe, ahol van egy elsüllyedt hajóroncs is, benne pár értékes dologgal (többek közt fegyver is...). Na...továbbsétálva elérsz idővel egy kisebb raktárféleséghez, ami a földbe van építve. Odalent csak egy őr van, de a folyosó vége el van torlaszolva...vagyis az áram miatt nem tudsz bejutni. Nyomd le a targonca indítóját, és pattanj fel a villájára, amiről már könnyedén átsétálhatsz. Amennyiben ez is megvolt, fuss vissza a szabadba, és menj az egymásra pakolt ládákig, amiknek a tetejéről feljuthatsz az elfoglalt erődhöz. Körbe-körbe csak terroristák vannak, némítsd el őket hamar, és kapaszkodj fel a kétoldali bejárathoz, de vigyázz az ott elhelyezett robbanószerkezetekkel. Bent intézz el mindenkit, és a lépcsőket megmászva elérhetsz az NSF tisztig, aki nyugodt beszélgetésbe kezd veled. Emberünk kicsit furcsa dolgokat beszél, összeesküvés elmélete nem győz meg, de azért kicsit el lehet gondolkodni a hallottakon. A feladat tulajdonképpen teljesítve van a foglyul ejtésével, megjönnek az UNATCO katonák is, de azért még nézz szét az épületben, mert rengeteg eldugott kis szoba van, jó néhány felszedhető tárggyal. Ajánlom figyelmedbe a szellőzőjáratokat is. A kutakodás befejeztével sétálj vissza a főhadiszállásra, ahol már vár testvéred is. Rövid szóváltás, majd menj a kettes szintre (a bejáratnál nézd meg a recepciósnál látható újságot, van benne egy kód...). A második szinten a folyosó legvégében, jobbra van az irodád, menj oda. Az irodádtól balra van még egy szoba, amelytől jobbra továbbmenve eljuthatsz az "étkezőhöz" (ital, étel automaták...), majd onnan NAVARRE ügynökhöz. A duma végeztével menj a folyosó végében található lépcsőhöz, amin lejuthatsz a hármas szintre, itt keresd meg a fegyverrészleget. CARTER neked ad egy hangtompítóst, valamint választhatsz még valamit, szerintem kérj álkulcsokat, és hasonlókat, mert a nehézfegyverzet miatt berághat. Keresd fel még a laborokat, ahol feltöltheted magad, és átalakítást is végezhetsz. A laborral szemben beszélgethetsz még ALEX bácsival is, aki idáig segített, de a lényeg fent vár a kettes szinten, MANDERLEY irodájában, ahol eligazítást kapsz a továbbiakról. New Yorkba kell menned az ellopott vakcinákért, hogy a fontos emberekhez, politikusokhoz időben eljusson. (Talán tényleg van valami ebben az összeesküvés elméletben? Miért fontosabbak az említettek, mint a már haldokló normál családok? Egy kicsit kezdek elbizonytalanodni.) Megkapod a munkádért a pénzt, azután mehetsz is tovább a déli dokkhoz (ahol először megjelentél...), de előtte nézz körül az egyes szinten is, ahol most már ki tudod nyitni az ajtókat (álkulcs használata előnyben...), és felszedheted a fontosabb cuccokat. Kint még látogasd meg a helikopter leszállópályáját, ahol a kis bunkerben, és a mellette található föld alatti helységben felszedhetsz még egy-két dolgot. Most már mehetsz a mólóra, ahol már motorcsónakok várnak, hogy elvigyenek a fővárosba.

NEW YORK... NEW YORK

Érkezésedkor NAVARRE világosít fel a helyzetről. Az NSF katonák egy CASTLE CLINTON nevű épületben vannak a vakcinákkal együtt. A nyolcszögletű építmény el van barikádozva, valahogy ki kellene füstölni belőle a terroristákat, mert vélhetően az épület alatt egy bázis is található. ANNA el is rohan, hogy intézkedjen, és téged is felszólít a támadásra. Ne indulj el, hanem nézd meg, hogy van e nálad valami étel. Amennyiben nincs, vegyél az automatából, vagy keress egy kis szóját, vagy csokit a környéken. Miután ez megvolt, keresd meg a kikötőben flangáló gyereket, és beszélgess vele. Amennyiben odaadod neki az ételt, elárulja neked, hogy az ital automatánál van egy kis titkos lejáró, sőt még a kódját is elárulja. A lejáratot az automata mellett lévő szekrényben található terminállal nyithatod meg. Bent találni fogsz jobboldalt egy lépcsőt, ezen lejutva egy helységbe jutsz. A szembejövő őrt intézd el, lehetőleg halkan, és ne lépj be a szobába, mert a kamera észrevesz. Likvidálása után a jobbon kúszva elkerülheted, hogy a kamera felfigyeljen rád, keresd meg a rácsos szerviz járatot, és indulj lefelé. Lent menj tovább a folyosón, a lépcső, és a híd sok veszélyt rejt magában, ezért felejtsd el azt az utat. A medence melletti őrt intézd el, és figyelj a kamerára is. Az út végén egy aknához, valamint egy raktárhelységhez jutsz. Várjál egy darabig, hogy az őr feléd menjen, és akkor intézd el, így elkerülve az ágyú tüzelését. A jobb oldali dobozok életerőt is rejtenek, ezért érdemes széttörni őket. A kamerát elkerülve pattanj át a nyugati kijárathoz, ahol a medence végében megtalálod a zöldes tartályt. Kapaszkodj fel a lépcsőn, és a fordulóban használd a kapcsolót, hogy kimehess az ajtón. A kétszárnyú ajtónál csinálj egy kis zajt, hogy magadhoz csald az őröket. Belőlük már szerencsére nincs túl sok, mert a legtöbbet már elintézték a kint várakozó UNATCO erők. Nincs más dolgod, minthogy kijuss az épületből, és meghallgasd a következő feladathoz szükséges információkat.

A METRÓÁLLOMÁS

Az előbbi épülettől keletre találhatod a metróállomást, ahol az NSF elbarikádozta magát, és túszokat ejtett. Már a felszínen adhatsz egy kicsit a terroristáknak, ezzel besegítve a bajtársadnak, akik összecsaptak velük. A lejárót pár őr védi, ezért inkább az attól jobbra található szerviz úton sétálj le. A feladat nem túl hosszú, és az egyetlen nehézséget a mindenhova lepakolt robbanószeres ládák jelentik. Van még egy lángszórós is, aki jelenthet némi problémát, de összességében nem nagy kunszt mindenkit kifüstölni (tulajdonképpen ezt a ládák segítségével is megteheted, csak akkor az egész állomás a levegőbe röpül, és akkor nem csak ők, hanem te, és a túszok is elhaláloznak...). Érdemes a leghátsó bejáratnál bemászni a terembe, és először a lángszórós elintézni. A többieket ezután már pillanatok alatt likvidálhatod. Amennyiben mindenki kipurcant, szállj a metrókocsiba, és indulj el a HELL'S KITCHEN állomásra, ahol testvéred már vár rád. Elvileg az NSF egyik fő generátorát kellene megtalálnod, de ehhez információkat kellene gyűjtened az utca embereitől. Azonban amikor kiérsz a metróból, megtudod, hogy túszdráma folyik a TON'S hotelben, ahol a fogva tartottak között még a családod régi ismerősei is ott vannak, ezzel személyessé téve a helyzetet. A hotel délkeleten van, és amikor odaérsz, ismét láthatod összecsapni a két szervezetet. Segíts be a társaidnak, azután beszélj az UNATCO tiszttel, aki felvázolja neked a benti helyzetet. Bejutásod után ne nyugtasson meg a látszólagos béke, a recepcióban álló RENTON mögött egy terrorista van. Likvidálása után indulj le a lépcsőn, mert az emeletről érkezők hamar elintéznek. A folyosón három NSF katona van, akiket el kell intézned, de vigyáznod kell az ott lábatlankodó túszra is. Ha életben marad, elárulja neked, hogy mit hallott az őröktől. A generátor, és egy raktár valahol a hoteltől délre van egy utcában. Többet nem tud a helyről, de még a biztonsági kódot elárulja. A folyosón látható virág mögött egy számla kódját találhatod, ezzel később egy kis pénzt szerezhetsz. A recepcióban nyugtasd meg RENTONT, és érdeklődj a lánya felől, aki mint kiderül, hónapok óta eltűnt. Te persze majd megkeresed, elvégre nincs jobb dolgod (két szervezet gigászi küzdelme, hatalmas összeesküvés, ezek után már csak egy lányt szeretnél hajkurászni...a rendőrök egyébként miért vannak?). Sétálj fel az első emeletre, és menj be PAUL szobájába. Kutass át mindent, és nyisd ki a titkos szekrényt a kép mögötti kapcsolótábla segítségével (4321), jutalmad lőszer, életerő növelő, valamint egy terminál, aminek a kódja ott van a jegyzetben. Most már nincs más dolgod, minthogy a tetőn keresztül kijutva megkeresd a raktárépületet.

A RAKTÁR ÉS A GENERÁTOR

A tetőn vigyázz az őrökre, mert legtöbbször távcsövessel próbálnak majd elintézni. Próbáld meg egyenként eltenni őket láb alól, azután keresd meg azt az épületet, aminek a tetején rengeteg parabola van...abban van a generátor. Szerintem felülről behatolva indulj lefelé, és sorban nyírj ki mindenkit, de vigyázz, mert elég sokan vannak, és még kutyákkal is találkozhatsz. Többfajta út is található, aki nagyon szereti az akciót, az mehet a csatornán keresztül is a generátorhoz, de ez kicsit veszélyes megoldás. Egy fal átrobbantása után egy bonyolult biztonsági részhez érsz. A lézereken gyorsan rohanj át, így az ágyúknak nem lesz idejük a becélzásodra. Az egyik útvonalon bejuthatunk a számítógépterembe is, ahol a terminált feltörve rögtön leállíthatjuk a generátort. Amennyiben ezt nem tudod megtenni, a generátor melletti hordók igénybevételével hasonló eredményt tudunk elérni. Ezzel teljesítve is van a küldetés. Nézzünk még körül az alagsorban...a gázzal teli tartályokat felrobbantva (várd meg, amíg eloszlik a gáz...) lehet keresgélni. Valamint van itt egy iroda is, ott is nézzünk szét. Ha ez már mind megvolt, mehetünk a tetőre, ahol már vár a helikopter, ami elvisz minket vissza a főhadiszállásra. A leszállópályánál található, már korábban kinyitott helységben töltsük fel magunkat a robot segítségével, aztán menjünk be a főépületbe, ahol irány újra a kettes szinten lévő MANDERLEY irodája. Egy idegen tag is van nála, és állítólag elég nagy góré az illető, de ő nem árulja el a nevét, amikor kijön, és te szóba elegyedsz vele. Az NSF foglyokat indul kihallgatni a harmadik szintre, de a hangosbemondó ugyanezt MEGTILTJA neked. Vajon miért? Mindegy, menjünk be, és beszélgessünk a főnökkel. A teljes vakcina szállítmány eltűnt, és az NSF valószínűleg valamelyik repülőtéren keresztül próbálja majd meg eltüntetni a csomagokat. Mellékesen megjegyzi, hogy PAUL nem jelentett neki, és valami nem stimmel vele...ügyeljünk rá, mert néhány dolog nem tiszta vele kapcsolatban. Hmm...ezt érdekes tudni. Jól van, akkor nézzünk még körül az állomáson, valamint tekintsük meg a kihallgatást is a hármas szinten, itt elég furcsa jelenetnek lehetünk tanúi. Egyre jobban nem tetszenek a felsőbb vezetés módszerei. No nem baj, a helikopterhez visszatérve elindulunk a következő küldetés helyszínéhez. Beszélgessünk a katonákkal, és a csövesekkel. Az egyiktől vehetünk lőszert, míg CURLY hasznos információkkal szolgál a föld alatt élő vakond emberekről, akik terroristákat rejtegetnek. Azonban ennél többet nem tudunk meg a jelszó hiányában, viszont később még többet is megtudhatunk. Egy gyerek még egy titkos járatról is beszél, ami a metrónál található. Odalent még az informátorunkkal is találkozhatunk (HARLEY), aki egy kevés (KEVÉÉÉS??? 500 pénz...) ellenszolgáltatás fejében elárulja nekünk a jelszót. A jelszóért cserébe megkapunk egy kódot (6653). CURLY még egy nevet is mond, CHARLIE-t a BROOKLYN BRIDGE állomáson találjuk, aki fontos infókat árulhat el nekünk. Az állomásra érve rögtön össze is akadunk az említett személlyel, és még segítene is nekünk, de ahhoz még meg kell oldanunk egy kisebb feladatot, vagyis helyre kell állítanunk a vízellátást. A vágányok északi részénél van egy ajtó, ennél gerendák zárják el az utat. Egy robbantás, és már a csapoknál is vagyunk. Ha mindkettő csapot megnyitottuk, mehetünk vissza segítőnkhöz. A beszélgetés után még nézelődjünk egy kicsit, ne menjünk rögtön tovább. A lépcső tetején egy bandával futsz össze, vezérük (EL REY) üzletet ajánl. Miután elintézzük a ROCK nevű kábítószerárust (azért beszéljünk is vele...), menjünk vissza El-hez, és megkapjuk az ajándékát. Vissza a lépcsőn, a férfimosdóban beszélgessünk az emberkével (újabb ajándék...), majd menjünk a nőibe, ahol a mosdó alatt van egy ajtónyitó szerkezet (5482), ennek megnyitásával mehetünk a föld alatti emberekhez...

VAKOND EMBEREK, ÉS A REPTÉR

Újra akcióba kezdhetsz, mert idelent mindenütt NSF katonák vannak. Csendesen végezd ki őket, különben a riasztót fogják használni, az pedig nem tesz jót neked. Balra lesz két WC (a férfit még nem lehet nyitni...), valamint a kőomlás alatt átmászva felszedhetsz pár cuccot, de vigyázz az aknára, ami ki van élesítve. Ha ez megvolt, a másik irányba verd le az őröket, az egyik civil elárulja, hogy a terroristák vezére délen rajtőzik, egy szobában. A hozzá vezető ajtót a dobozok szétverésével, és a mögöttük kiálló tégla lenyomásával tudod kinyitni. Megadja magát azonnal, és az asztalon megtalálhatjuk az előbbi WC kulcsát, amit használjunk is. Útközben információt kapunk, ami szerint a csatorna az egyik reptérre vezet. Az elágazásnál balra haladj, a lézereknél pakold egymásra a ládákat, és úgy menj át. Az egyik kisebb dobozt dobd át a lézer felett, mert a későbbiekben még jól jöhet. A kamera alá szaladjunk be, majd végezzünk az egyetlen őrrel, és vegyük el tőle a kulcsot. A csapdákat, és a függőhidat hagyjad, mert veszélyes...a sarkon túl egy gránát vár rád. A rácson túl egy alagutat találsz, ami a medencéhez vezet. Onnan ússz be a kis alagútba, így odajutsz, ahova a csapdáknál is kerültél volna. A két robotot kerüld el (vagy kábítsd el őket a fegyverekkel...), majd az átvezető termen (információs kocka, életerő.) keresztül menj a helikopterbázishoz (vigyázz a kamerára...). Útközben találhatsz vakcinát, azután fordulj balra, az irodák felé. Kutass át mindent, majd sétálj az emeletre, ahol a cserép mögötti kapcsolóval kinyithatod a fegyverraktárat is. Itt szedjünk fel mindent, valamint a terminálon keresztül kapcsoljuk ki a kamerákat. Az emeleten még van egy társalgó, itt ismét értékes dolgokat találunk (a flipperrel titkos ajtó nyitható!). Sétálj tovább, és öld le az őröket (a felső folyosón egy távcsöves próbálhat a leszedéseddel...). A csatornába menjünk, ahol úszkálhatunk egy keveset, valamint ládákat is tologathatunk, így a reptér mellett, a tengerben kötünk ki. Az itt sétálgató lángszórós őrrel hamar végezzünk, mert sok problémát okozhat. A kamionokon, konténereken, és őrrobotokon túl van egy nagy kapu is, amit pár katona vigyáz. Kapcsold le őket, találhatsz náluk kulcsot is a kapu kinyitásához. Még mielőtt bemennél, nézz körül, és lesd meg a hiányzó oldalú konténert, aminél feljuthatsz a kapun túli ládák segítségével. Persze csak akkor tudsz feljutni, ha már egy kicsit átalakítottad magad, viszont akkor megint találhatsz pár értékes holmit. Szóval, a kapun besétálva egy szállást találsz, ami tele van őrökkel (a környéke is...egyébként...). Vigyázzunk, hogy ne riasszanak, mert akkor ágyútűz alá kerülünk. Balra, a lépcső alatt található tégla egy titkos helyet nyit meg. Az emeletre felkapaszkodva vár egy-két doboz, van itt egy információs kocka is, ami a folyosó végében lévő ajtó kódját tartalmazza (5914). Még azonban nézzünk körül, ugyanis kijutva egy elég erős ellenállásba ütközünk. Az őrtoronynál két kamera, két ágyú figyel. Az őröket lecsapva kulcsot kapunk, amikkel bemehetünk a toronyba. A problémák elkerülése érdekében rohanjunk, és lapuljunk a falhoz, valamint a lámpaoszlop is fedezéket nyújt. A toronyban kapcsoljuk ki a biztonsági berendezéseket a terminál segítségével. Menjünk vissza a másik toronyhoz, és a kulccsal nyissuk meg a bejáratot. Rohanás, majd létramászás a mai program, utána egy távcsöves puska vár ránk. Most haladjunk észak felé, vegyük be a tornyokat (az egyikben van egy böhöm fegyver is, csak nem biztos, hogy befér a cuccaid mellé...szortírozz!), és sétálj át a leszállópályán (H betű...), így meglelve a kerítést. Robbantsuk fel a mögötte álló dobozokat, és rohanjunk át köztük, ügyelve az ellenséges tűzerőre. Az uccsó torony megtekintése után rohanjunk vissza a szállásra, ahol most már átmehetsz az emeleti ajtón. Megérkeztél a hangárba. Rengeteg közjáték következik, ugyanis megjelenik PAUL, aki bejelenti, hogy ő az NSF embere. Fegyvert eltenni, nem kell bántani, hiszen mégiscsak a testvérünk. Hallgassuk meg inkább, mert érdekes dolgokat mond. A vakcinát azért lopták el, hogy azután HONG-KONG-ba vigyék, és ott megvizsgálják, majd nekiálljanak a gyártásának, így több emberhez eljuttatva az ellenszert. Megjegyzi, valószínű, hogy ugyanaz teremtette meg a vírust, aki az ellenszert is, ezzel szabályozva a népességet, és megóvva a nagyhatalmat. Szép kis történet, már kezd zúgni a fejünk, de még testvérünk főnökével is kell beszélnünk, aki a repülőn vár minket (LEBEGYEV). Nézz előtte körül, szedj fel mindent, a katonákkal pedig ne foglalkozz, mert mostantól nem fognak bántani (amúgy ezt a beszélgetést már korábban is meglehetett volna ejteni, mert akkor nem kellett volna ennyit harcolni az NSF katonák ellen...). A repülő aljában van még egy kis ellenanyag, valamint egy orvosi robot, hogy feltöltsd az energiáidat. A gép felső részében van egy kulcs, ha azt, és minden más fellelhető dolgot megszereztél, mehetsz a repülő farka felé, ahol LEBEGYEV vár rád. Az érdekes beszélgetés alatt megjelenik a túlfűtött NAVARRE is, aki az NSF főnök fejét akarja. Akár meg is engedhetjük, de jobb a történet továbbvezetésének szempontjából, ha inkább a nőre támadunk, mert erre előbb-utóbb úgyis sor kerülne. Elég kemény lesz ugyan a likvidálása, de erre mindenképpen sort kell keríteni. A többiek elkenik az ügyet, úgyhogy nem fog kiderülni semmi, mehetsz vissza a leszállópályára, ahol már vár a helikopter. A főhadiszálláson keresd fel MANDERLEY-t, aki nem tud semmit az előbb történtekről. Szerencsére... Kiadja a következő feladatot, mely szerint HONGKONG-ba kell mennünk, és meg kell találnunk az NSF tudósát, aki a vakcinát akarja elemezni (TRACER TONG). Amúgy is ezt akartuk, úgyhogy hajtsunk fejet a főnök akarata előtt, majd ha átnéztük a főhadiszállást, menjünk a helikopterhez.

ITT KONG, OTT KONG, EZ MÉGSEM HONG-KONG...

Hát, valahogy mégsem sikerült eljutni a kijelölt helyre, ismét NEW YORK felhőkarcolói között vagyunk. A hotel tetején landolunk, ahonnan nincs messze PAUL szobája, beszéljünk vele. Elég rossz bőrben van, de megígérjük neki, hogy ha teljesítjük az új küldetést, akkor őt is visszük a kis kínai tudóshoz. Nézzük át a szobát, majd használjuk a liftaknát, hogy feljussunk a harmadikra, ezzel megszerezve egy-két fontos cuccot. Odalent a tulaj veszekszik a megkerült lányával, sétáljunk is le hozzájuk, és beszéljük meg a dolgot. Az emlegetett punk meg is jelenik, és cseszegetni kezdi a lányt, mire a papa is beszáll, és a vége az lesz, hogy szokás szerint nekünk kell rendet csinálni. A buli befejeztével nézzünk le a bárba, ahol informátorunk iszogat, valamint megjegyzi, hogy az UNATCO rá fog támadni a városrészre, és el akarják kapni a testvérünket. A csapos lány, és a riporter szintén megerősíti az infót, ezért gyorsan kell lépnünk. Menjünk az északi bejárat (itt mentettük meg a lányt...) melletti átjáróhoz, ami idáig zárva volt, és induljunk meg az NSF bázis felé. Az épület felső részében lévő számítógéppel kéne elküldenünk egy jelet a francia SILHOUETTE-nek, de előtte meg kell találnunk a belépési kódot, ami a garázs alatti titkos helyen lévő információs kockában van. Az ehhez vezető utat egy gép nyitja a harmadikon. Indulj el a főbejárattól jobbra, a kék konténerhez. Itt találsz egy információs kockát, amiben a biztonsági kód van. A földszintre jutva menjünk a női mosdóba, és vegyük fel a kulcsot, amit használjunk kicsit hátrébb (balra, a dobozok, és a hordó mellett.), a földön látható körnél. Errefelé van egy orvosi robot, amit használjunk, azután menjünk a harmadikra (a másodikon semmi érdekes nincs...). Sajnos a szoba gázosítva van, de a szellőztetőt beindítva ez a probléma is megoldódik. A biztonsági rendszer a falon van. Az alagsorba érve nyisd meg a baloldali ajtót, majd a terminálról hatástalanítsd a biztonsági rendszert (illetve annak csak egy részét...). A lézerfalak, és az ágyúk nem jelentenek nagy problémát, az előbbiekhez jók a robbanószeres ládák, míg az utóbbiakhoz a falban lévő üregek. A következő helységben sok láda, és hordó van, itt csak robbantanod kell a továbbjutáshoz. A folyosón, a szekrényben, és fölötte információs kockák vannak, kódokkal, és érdekes adatokkal. Utóbbiak a főnökünk piszkos üzleteiről szólnak, és a kormány visszaéléséről a vakcinákkal, és a vírussal kapcsolatban. Még egy-két kisebb tűzharc lesz (az ágyút a hordók felrobbantásával semlegesítheted...), azután szaladj a tetőre, ahol a szobában lévő edények elhelyezése után megnyílik a számítógépszoba. Itt leadhatod a jelet a franciáknak. Rögtön el is árasztanak az üzenetek, az egyik oldal gratulál, míg a másik megköszöni az eddigi munkádat, de mostantól nem tart igényt a szolgálataidra, sőt, ellenségként viszonyul hozzád az elkövetkezendőkben. Hát, szép kis helyzet, főleg, hogy mindenki a te fejedet akarja a környéken. A lejutás legegyszerűbb megoldása az ugrás, de ez csak akkor ésszerű ötlet, ha már fel vagy fejlesztve az esési sérülés ellen. Legelőször a hotelbe kell eljutnod, ahol PAUL vár, de nem sokáig beszélhettek, mert rátok törik az ajtót az UNATCO erők. Gyors menekülés az ablakon keresztül, majd a következő feladat épségben lejutni a metróhoz, és onnan elérni a BATTERY PARK állomásig, ahol megint az UNATCO fogad a felszínen. Leölni őket nem lehetséges, ezért a megadás az egyetlen megoldás. A börtönből azonban hamar kiszabadítanak, és hamarosan még fegyverhez is jutsz. Az őröket halkan intézd el, a kijárat alatti szellőzőt kell megkeresned, majd azon bejutva haladj balra. A későbbi elágazásnál mehetsz erre is, arra is...az egyik út végén a felszerelésed vár. Idővel azonban jó lenne megkeresni a legfelső szintet, ahol a kockából megtudhatod, hogy lehet átprogramozni a robotokat. A középső szobában rögtön kamatoztathatjuk is ezt a tudásunkat, azután a hátsóban szedjük fel a kockából a kódot. Itt lesz egy lépcső is, de a végében lévő két robottal ne próbálkozz. Várd meg, amíg elmennek, és utána törd fel az ajtót, valamint öld meg az őrt. Az emeleten pár berendezést kell majd leállítani, később pedig a labort kell elérni, hogy megtudjuk, hol van elrejtve PAUL. A hozzávezető úton leginkább őrökkel, és pár érdekes állatkával kell megküzdened, utóbbiaknak azonban elég az is, ha eléjük dobsz egy-két hullát. Amennyiben meg van a testvérünk, mehetünk is, vége a küldetésnek. Ismét a főhadiszálláson vagyunk, itt érdemes mindenfelé elnézni, egyedül a börtön olyan hely, ami értelmetlen veszélyeket tartogat. Főként a dokit kell meglátogatni, valamint a számítógépzseni ALEX-et, és a fegyverraktárat. Ha már mindegyiküknél jártál, szaladj fel a főnökhöz, MANDERLEY neked esik, és megpróbál megölni. Amennyiben kivégezted, mehetsz a helikopterhez, ami már szállít is tovább, de az egész úton HONG-KONG felé az fog visszhangozni a fejedben, amit M az utolsó pillanatokban mondott. Már kevesebb, mint egy napod van hátra, és beindul a beléd épített önmegsemmisítő... Szép kilátások, jó utat! Hát eddig tudtam segíteni, sajnos elfogyott a hely. Azonban nem kell megijedni, mert a legfontosabbakat már elsajátítottad, innentől kevés meglepetés érhet. Azt azonban megjegyezném, hogy ez még csak a játék egyharmada, negyede, úgyhogy lesz még mit csinálni. Hát igen, ez az egyik leghosszabb program, amivel idáig találkoztam. Kellemes szórakozást hozzá!

BÖJTÖS GÁBOR

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE VÉGIGJÁTSZÁS

1. PÁLYA - RAISIN'S CAVE

A legelső feladat összeszedni legalább 50 darab zöld színű bogyót (spooce shrubs). Kezdésnél a zöld panelnél nyisd ki az ajtót (A) és a nagyobb teremben gyűjtsd be a bogyókat. Mivel ez egy elég sötét terem vigyázz, nehogy leess a vékony ösvényen, mert az sok bosszúságot okozhat! Sajnos a szobában csak 48 darab spooce van, ezért termelj vissza párat a bal ravasz lenyomásával. Ha megvan mindegyik sétálj a panelhoz és az A-val ad le a spooce-okat. Menj át a kinyílt ajtón és jön is a következő pálya.

2. PÁLYA - SPOOCE-SHRUB FOREST

Ez még mindig egy gyakorló jellegű pálya lesz. Végre lehet beszélgetni a társakkal, sőt irányítani is kell őket! Az első feladat (és egyben a pálya megoldásának kulcsa), hogy összeszedj 6 Mudokont. Először is folytasd a spooce-ok szorgos szedegetését. Rögtön szemben egy ajtót láthatsz, melytől jobbra egy Mudokon meditál. Üdvözöld és követni fog. Ki kell nyitni az ajtót, amire azonban Abe nem képes, csak a többi Mudokon. Ezért aztán szólj a pajtásodnak, hogy nyissa ki az ajtót. Ehhez állj az ajtó előtti kör közelébe és a B-vel utasítsd a barátodat, hogy lásson munkához. Rövid meditálás után mehetsz is tovább. Kövesd a spooce-ok által kijelölt utat, azaz indulj lefelé. Lent rögtön szemben egy ajtót láthatsz, ezt nyisd ki. Bent két Mudokon csücsül. Üdvözöld őket, majd fordulj meg és indulj előre követve a spooce-okat. Hamarosan egy elaknázott területre érsz. Szólj a Mudokonjaidnak, hogy várjanak itt. Erre azért van szükség, mert félő, hogy az aknák között egyensúlyozva véletlenül megsérülnek. Sétálj el az aknák között, majd balra nyisd ki a kút-szerű tölcsér fedelét. Ugorj bele! Kövesd a spooce-ok által kijelölt utat és hamarosan két újabb Mudokonba botlasz – csak vigyázz nehogy leess, mert mehetsz vissza az aknákhoz. Szólj nekik, hogy nyissák ki az ajtót. Szaladj vissza a többi várakozó Mudokonhoz, és mondd nekik, hogy kövessenek. Az aknáktól kb. balra kinyílt egy ajtó, arra menj tovább. Egy nagyobb ajtóhoz jutsz, aminél 6 Mudokonra lesz szükséged, hogy kinyisd. Tehát szerezned kell még egy barátot. Ehhez sétálj tovább, kövesd a nyilat, ami a rajta lévő írás tanulsága szerint valamiféle totemhez vezet. A totem egy érdekes teleport berendezés. A lényege, hogy adott mennyiségű spooce-ra egy Mudokont ad nekünk. Most 10 spooce cserébe jár egy Mudokon. Ha esetleg egy pályán elhalálozna egy Mudokon, akkor a totemnél újra elő lehet hívni – ez erre a szintre is igaz. Megvan a 6, így kinyithatod a nagy ajtót. Továbbmehetnél ugyan, de a híd túloldalán egy vékony kősáv állja el az utad. Ezen Abe át tud ugyan ugrani, de a többiek nem. Ezért valahogy át kéne segíteni a többiket. Tedd a következőket. Szólj a Mudokonoknak, hogy maradjanak egy helyben. Miután leálltak, menj a hátuk mögé és nyomd meg az A-t, így felemelheted a Mudokonokat – persze mindig csak egyet. Cipeld egyesével őket a kősávhoz, ahol Abe átdobja a kezében lévő havert. Rakosgasd őket mind a túloldalra, majd szólj nekik, hogy újra kövessenek. (Ha valamelyik netán meghalna, a totemnél újra elő tudod hívni!) Nyisd ki a szemben lévő nagy ajtót. Kövesd lefelé a spooce-okat egészen az ajtóig. Ezt kell kinyitni. Előtte azonban fordulj balra. Szedegesd fel a spooce-okat, majd ugorj bele a kútba, ami fellő egy meditáló Mudokonhoz. Üdvözöld, majd mond neki, hogy maradjon itt. Kapd fel és csússz le vele a többiekhez a kúthoz. Menj vissza az ajtóhoz és 65 spooce-ért cserébe nyisd ki. Jobbra egy aknákkal körülvett Mudokont láthatsz meditálni. Szólj a többieknek, hogy maradjanak itt, majd ugorj be hozzá. A szokásos metódust használva vedd fel őt és dobd át a túl oldalra, vigyázva, nehogy az aknákban landoljon! Na, most már van 8 Mudokonunk, ideje felvenni a 9.-et! Ehhez fordulj balra és menj be a fák közé. Lent, ahol a rengeteg akna látható egy Mudokon meditál, megvan tehát a 9 darab. Emellé szedj össze legalább 65 spooce-t és mehetsz tovább. Most egy trükkös dolog következik, ugyanis az ajtót nem lesz egyszerű kinyitni. Keresd meg a helyen a Bridge feliratot és szépen a fahídon sétálj fel a domb tetejére. Nyisd ki a 65 spooce-szal az öt kút tetejét. Fogd meg a Mudokonokat és egyesével mindegyik kútba dobj egyet. Így aktiválhatod a gépet és ezzel kinyithatod a zárt kaput. Ha végeztél, szólj a maradék négynek, hogy kövessenek és menj a kinyílt ajtóhoz. A többiek miatt ne aggódj, ott fognak várni az ajtónál. Sétálj a rácsos kapu közelébe és nyisd ki. Ahogy a Slig elkezd feléd szaladni, a B-vel szólj a Mudokonoknak, hogy támadjanak. Ők szétverik a Sliget meg a piros szörnyeket (Slug) is, majd ha végeztek, mehetsz tovább. Szólj a Mudokonoknak, hogy ne kövessenek, majd az automatából (a rózsaszín gépből) vegyél ki egy italt és idd meg. Ezzel most dupla olyan magasra tudsz felugrani, mint máskor! Pattanj tehát fel a ládák tetejére és ugorj át a túloldalra. Igyál egy sárga koktélt is, erre szupergyors leszel! Ugorj le a kutyákhoz és szedj össze 85 spooce-t. Ha múlik az ital hatása, menj vissza és igyál még egyet. 85 után szaladj a túloldalra és nyisd ki az ajtót. Belépve az alagútba jön a következő pálya.

3. PÁLYA - FUZZLE TESTING

Egy baromi jó videóval indít ez a pálya, melyben először irányítjuk Munch-ot! Szegényt – ahogy az intróban láttátok – elkapták és a Vykkers laboratóriumba viszik. Egy műtét során Munch fejébe egy telepatikus szerkezetet ültetnek, így kommunikálni tud a kis szőrös lényekkel, a Fuzzle-ökkel – ezeket Martin csak kis szőröknek nevezte :-))! Az új képességei birtokában Munch kiszabadít néhány Fuzzle-t, akik hálából meg őt szabadítják ki. Most már csak egy dolgot kell elérni, kijutni ebből a pokoli laborból! Ez tehát a legfőbb célunk ezen a szinten. Mivel az ajtó zárva van, ezért baktass fel az emelkedőn és fordulj balra. Kb. szemben találsz két ketrecet benne két Fuzzle-lel, valamint balra is lesz kettő. Szabadítsd ki őket. Kocogj át a túl oldalra is tedd ugyanezt. A közelben egy ellenfél mászkál, intézd el – uszítsd rá kis szőrös barátaidat! Van itt egy piros gomb, nyomd meg. A gomb körül lesz néhány bezárt Fuzzle, őket is szabadítsd ki. Ha mindegyiket kiszedted a ketrecből menj át a másik szobába. A terem közepén néhány repkedő madarat pillanthatsz meg. A tapasztalt játékosok gondolom már tudják mi jön. Igen! Át kell küldeni a teleporton a Fuzzle-öket. Ehhez csak állj a madarak közepére és nyomd meg az A-t. Ha kész van nyisd ki az ajtót (nyugi kapsz spooce-okat). A következő szobában igyál egy doboz üdítőt az automatánál, majd gyorsan menj le. A ketrecbe zárt Fuzzle-öknél lesz egy ellenfél, ezt most az ital hatása alatt ki tudod nyírni, csak nyomkodd be a jobb analóg kart. Haladj egyre lejjebb, egész szép kis csapatot gyűjthetsz össze. Mindig legyen nálad ZAP és kábítsd az ellenfeleket, amíg a szőrgolyók támadják őket. Az utolsó teremben már négy ellenfelet kell leverni, de ha sikerül, akkor kiviheted a többi Fuzzle-t és a következő szobában ki is teleportálhatod őket. Szedd össze a vízből a spooce-okat majd kiugorva a vízből a túl oldalon ott lesz a kijárat a pályáról.

4. PÁLYA - HYDROPONIC VATS

Ez egy borzasztóan egyszerű, inkább ügyességi jellegű pálya lesz. A feladat, hogy összeszedj 99 spooce-t. Ha ez megvan keresd meg a kijáratot. Én balra indulva megtaláltam és a spooce-okat is összeszedtem. Csak a kutyákra kel vigyázni, mert harapósak és könnyen végeznek Munch-csal.

5. PÁLYA - FLUORIDE TANKS

Nem egy nehéz pálya, csak meg kell találni a kijáratot és persze közben össze kell szedni legalább 99 spooce-t, tehát azokat folyamatosan gyűjtögesd! Kezdésnél ugorj bele a vízbe és kezdj el előre felé úszni, csak vigyázz a lebegő aknákra. Hamarosan egy kapcsolóhoz érsz, azt nyomd át, hogy kinyisd az ajtót. A következő szobában ha beleugrasz a kútba, az fellő a felső platformra, ahol összeszedhetsz néhány spooce-t. Már a vízben is látható, hogy a parton álldogál egy őr. Szállj partra a jobb oldalon. Igyál egy ZAP-et és intézd el az őrt. A legjobb megoldás, ha belelökdösöd a vízbe. Miután megszabadultál tőle, szabadítsd ki a Fuzzle-öket és teleportáld el őket a madaraknál. Adj le 35 spooce-t és kinyithatod a kilövő-kutat, amibe ugorj bele (ne feledd, hogy csak a vízből tudsz!). A túloldalon úszkálj előre, és hamarosan újabb őrhöz érsz, illetve őrökhöz, mert ketten vannak! Csináld azt, amit az előbb, azaz igyál egy ZAP-et és lődözd be őket a vízbe! Miután ezzel megvagy, szabadítsd ki a Fuzzle-őket, majd teleportáld őket a madaraknál. 25 spooce-ral nyisd ki a kutat, majd lövesd át magad a túl oldalra. Azonnal ugorj bele a vízbe, mert három kutya támad rád. A vízből ugorj át a túloldalra Szedd fel a spooce-okat, majd szabadítsd ki a Fuzzle-öket. Igyál egy ZAPot és a Fuzzle-ök segítségével öld le az őröket. Adj le 32 spooce-t, majd lendülj át a túloldalra a kút segítségével. Indulj előre, közben vigyázz a kutyákkal! Ha ügyesen úszkálsz előre, akkor egy idő után egy aknákkal teli szobába érkezel. Itt is a vízből ugorva könnyedén átjuthatsz a túloldalra. Kb. középen van egy teleport, az jelzi a pálya végét, oda kell eljutni. Ússz a spooce leadó helyig és adj le 99-et. Igyál egy gyorsítót, majd nyisd ki az ajtót. Most egy gyorsasági rész következik. Szaladj el az aknák között az egyetlen lehetséges irányba, az őrökkel ne törődj, ők majd rászaladnak az aknákra. Meg se állj a teleportig! A túloldalon ugorj bele a kilövőbe, ami a kijárati teleporhoz visz!

6. PÁLYA - SNOOZIE LAB

Ez egy rövid pálya, ám rengeteg szórakozásra nyílik lehetőség! Először is, ússz előre, miközben felveszed a spooce-okat. Hamarosan egy villámmal ellátott kék színű panelhez érsz. Ha ezt megnyomod, akkor irányíthatsz egy robotot. Ezzel kell elaltatni a közelben álló milliárdnyi ellenfelet. Meg is lehet őket ölni, csak az ezer évig tart, egyszerűbb gyorsan bealtatni mindenkit. Egyébként, ha a robot elpusztul, akkor újratermelődik a kiindulási helyén. Nem csak ellenfeleket, hanem néhány robbanó dobozt is el kell távolítani az útból. Ha mindenki alszik, vedd át Munch irányítását. Ugorj le, igyál egy ZAP-et és egy gyorsítót. Gyorsan szabadítsd ki az összes Fuzzle-t, majd nyisd ki a kapcsolóval az ajtót középen. Teleportáld át a Fuzzle-öket, majd menj ki a kijáraton.

7. PÁLYA - MUDOKON PENS

Ez a pálya egy újabb szórakoztató animációval indít, végre találkozik egymással Munch és Abe. Innentől tehát kettőjüket váltva kell haladni. Válts Abe-re és szedj össze 5 spooce-t, hogy kinyisd az ajtót – az utolsót imádkozd vissza. A következő helyen a zöld kapcsoló mellett lesz egy kék platform. Ha netán meghalna Abe vagy Munch, ezeken a helyeken lehet őket újra feléleszteni. (Mindkettő ne haljon meg!) Fordulj jobbra és Abe-bel kapd fel Munch-ot. Dobd fel a platformra és válts Abe-re. Ugorj fel és kezdj el imádkozni. Csinálj egy kettes energia gömböt, amivel szállj bele a Sligbe. Most irányíthatod a Sliget. Az L-lel felrobbanthatod, de ha akarsz bele is ugorhatsz a vízbe – válassz hogyan nyírod ki. Állj Abe-bel a partra és válts Munch-ra. Ugorj bele a vízbe és kezdj el jobbra (ha a partról nézzük balra) úszni. Lesz itt valahol egy ZAP automata, igyál egyet. Menj a bezárt Fuzzle-ökhöz és szabadítsd ki őket, majd uszítsd rá a Sligre mindegyiket. Mikor kinyírták kinyitják az ajtót és odajönnek. Ülj bele a tolókocsiba és adj le 60 spooce-t (ezzel kinyithatod Abenek a kilövő kutat, ha nincs meg a kellő spooce, akkor gyere vissza később), de még ne válts Abe-re. A tolókocsiban végre gyorsabban mozoghatsz, és ugrani is lehet! Indulj el jobbra és szabadítsd ki az összes Fuzzle-t. Ha minden jól megy összesen 12-nek kell lennie – egyébként mindegyik helyen van egy-egy Mudokon is, azaz összesen három. Ha megvan add le őket a madaraknál. Ha megnyitottad Abe-nek az utat, akkor válts rá, ha nem, akkor nyisd ki a 60 spooce-szal a kilövő kutat. Válts Abe-re és ugorj a kútba. A túloldalon szedd össze a három Mudokont és a pirossal megjelölt helyen – tehát a parton – fogd be őket dolgozni. Ezzel a művelettel kinyithatsz a vízben egy kilövő kutat. Válts Munch-ra és ugorj bele ebbe a kútba. Egy új helyre kerülsz, ahol a kék panellal irányíthatsz egy emelőkart. Ezzel kapd fel az aknákat (mikor zölden világít a kar) és dobd az ellenfelekre, illetve a továbbjutást akadályozó ládák tetejére. Ha mindenki kész van válts Abe-re és indulj előre. Jó sok Sligbe botlasz. A legkönnyebben úgy tudod őket kinyírni, ha belléjük bújsz és egyenként szétrobbantod őket. Ha mindenki kész van szólj a Mudokonjaidnak, hogy maradjanak itt, majd ugorj bele a kútba jobbra. Vedd fel itt a Mudokont és dobd le a hegyoldalról a többiekhez. Menj le ismét hozzájuk és kezdj el óvatosan felfelé sétálni a hegyoldalon. Van itt egy Slig, bújj bele, aztán kapcsold át kapcsolót. A rács mögött még több Slig lesz, szépen egyesével nyírd ki őket. Miután ezzel kész vagy utasítsd a Mudokonjaidat, hogy imádkozzanak, így aktiválhatod a teleportokat. Gyere vissza, ugyanis ha lecsúszol jobbra a sziklán, akkor két botos Mudokonhoz jutsz. Nincs nagy jelentősége csak érdekesség. Menj a teleporthoz és válts Munchra. Kerekezz a bal oldalra és ugrasd át az aknákat. Állj Munch-csal is a teleportra, így vége lesz a pályának.

8. PÁLYA - SLOGHUT 1027

Egy újabb pálya, melyen rengeteget lehet szórakozni. Ez inkább Abe szintje lesz, Munch-csal csak segíthetjük őt. Sokszor fogsz meghalni itt, de szerencsére könnyű a feltámasztás. Kezdésnél rögtön válts Munch-ra és kezd el irányítani a kék panellal az irányító kart. Most válogathatsz, hogyan ölöd meg a Sligeket és a kutyákat. Ha akarod, bedobhatod a Sliget a kutyához és az megtámadja és megöli. De dobhatod a Recyceln feliratú szellőzőhöz, ahol ledarálhatjuk őket. Ha mindenkit kinyírtál (a kutyákat is) kapd fel a karral a két Mudokont (ezek a scrubok, őket már meg kell menteni a teleporton át!) és tedd őket le, csak vigyázva a ventilátorra! Válts Abe-re és mássz le, majd válts vissza Munch-ra. A karral fogd meg Abe-et és tedd ahhoz a Mudokonhoz, amelyiket nem lehet elérni a karral. Szólj neki és mikor arrébb állt, dobd le. Válts megint Munch-ra és a karral helyezd át Abe-et a kapcsolóhoz. Kapcsold át és menj be az ajtón. Tedd ugyanezt Munch-csal is. Először is indulj el Munch-csal jobbra – igyál meg egy gyorsítót. A folyosó végén találsz egy panelt, amivel irányíthatsz egy kart. Dobálj a Sligek meg a kutyák fejére aknákat. Ha végeztél velük válts Abe-re. Dobáld le a Mudokonjaidat és igyál meg egy gyorsítót. Készülj, mert gyorsnak kell most lenned! Kapj fel egy Mudokont és szaladj vele a túloldalra, amilyen gyorsan csak tudsz! Ne törődj a lövegekkel és az aknákat is kerüld ki! A folyosó végén dobd a Mudokont a túloldalra! Vigyázz most az életükre, mert a jó karmához most a Mudokonokat is meg kell menteni! Mikor átvitted a három Mudokont, akkor menj vissza az EXPRESSO automatához és ugorj be a többi Mudokonhoz a jobb oldalra. Ezeket először vezényeld ki a cellából (többször kell próbálkozni, mire mind kijut), majd úgy, mint az előbb, vidd át egyesével őket a túloldalra. Minimum 6 darab kell, de próbálhatod mindegyiket átmenteni! Ha sikerül szólj nekik, hogy nyomják át a kapcsolót, így kinyithatod az ajtót. Vidd át a teleporton a Mudokonokat, és állj a kék platformra. Válts Munch-ra és gyere vele ide, így már jön is a következő pálya!

9. PÁLYA - THE MUDOKON FORTRESS

Na ez már egy csöppet nehezebb pálya lesz új akadályokkal és leküzdendő feladatokkal. A legfontosabb feladat a helyi környezetszennyezés megszüntetése, ezért sárgás színű itt a levegő. Először is kezdésnél szedd össze a közelben álldogáló Mudokonokat. Összesen 4-et lehet. Van itt a közelben néhány lebegő megfigyelő szem. Ez megakadályozza, hogy belebújunk valakibe. Egy pozitív oldala is van, nevezetesen szétlövi a Sligeket! Indulj balra és gyorsan szaladj el a Sligek között, ne állj le harcolni. Aki követ azzal majd végez a lebegő fegyver. Egy domboldal aljához értél, sétálj fel rajta. Lépj be az erődbe és vegyél fel még egy Mudokont. Küld őket dolgozni a megfelelő helyen. Egy még mindig hiányzik. Válts Munch-ra és ugorj bele a vízbe, majd ússz a rácsokig. Itt lesz néhány Fuzzle a közelben, szabadítsd ki őket. Ott, ahol három Slig őrködik, ki lehet szabadítani két Mudokont. Intézd el a Sligeket a Fuzzle-ökkel. Ezt úgy csináld, hogy óvatosan csald el őket a egyesével a helyről és úgy uszítsd rájuk a kis szőrös lényeidet. Ha ezzel megvagy szabadítsd ki a Mudokonokat és válts Abe-re. Az erődből az egyik ajtó pont a két korábban kiszabadított Mudokonhoz vezet, menj tehát arra és vedd fel őket. Irány vissza az erődhöz, ahol már meglesz a kellő számú Mudokon, hogy a többiek befejezhessék az imádkozást. Ezzel a művelettel bezáródnak az ajtók. Mielőtt továbbmennél nyisd ki az egyik ajtót és vedd fel azt a Mudokont, amelyik kint járkált és nem

reagált, ha megszólítottad. Szaladj vissza az erődbe és nyisd ki a feljáró (rámpa) melletti ajtót – a jobb oldalit. Menj le és indulj el balra. Intézd el a két Sliget, és menj előre egészen a táblán túlra. Hamarosan találsz egy berendezést, mely 10 spooce ellenében átalakít egy Mudokont harcos botossá! Alakíts át így 5 darabot, tehát így nyolc lesz! Menj vissza a táblához és mondd nekik, hogy várjanak. Ugorj bele az ágyúba és menj át a hídon. A végén bújj bele abba Sligbe, amelyik lent álldogál. Nyisd ki vele az ajtót és intézd el mind a két Sliget – rajtad áll, hogy hogyan csinálod. Ugorj le Abe-bel és hívd be a Mudokonokat, majd fogd őket dolgozni. Ezzel végre megszüntetheted a területet sújtó környezetszennyezést. Miután kész vagy, hívd össze a Mudokonokat és menj vissza az eredményjelző táblához, aztán válts Munch-ra. Ugorj bele egy tolókocsiba és tekerj egészen az erődig, parancsold meg a Fuzzle-öknek, hogy maradjanak itt. Fordulj jobbra és tekerj az eredmény jelző tábláig, ne is állj meg, hanem menj tovább egészen a hídig. Menj át a hídon, lavírozz el a két fegyveres Slig között, aztán ugorj bele a nagyobb tóba. A vízben fordulj balra, kapcsold be az irányító panelt. Először old meg a két fegyveres Sliget amelyik az emelvényeken álldogál, majd válts Abe-re. Menj át vele a hídon és nyírd ki a balra álldogáló Sligeket. Válts vissza Munch-ra ugorj bele a vízbe és majd fel a platformra és kapcsold át a két kapcsolót, ezzel kinyithatod Abe-nek az ajtót. Válts Abe-re és bújj bele egy Sligbe, amivel kapcsold át az egy megmaradt kapcsolót. Öld meg az összes Sliget (a Mudokonjaiddal vagy a belebújós módszerrel) és a platformoknál fogd be őket dolgozni, hogy aktiválják a teleportokat. Válts vissza Munch-ra, akivel hozd a madarakhoz az előbb otthagyott Fuzzle-öket. Ehhez azonban előtte ki kéne nyírni a két Sliget, amivel útközben találkozol. Jó módszer, ha visszaviszed ide a Mudokonokat és velük nyírod ki őket. Ha áthoztad az összes Fuzzle-t a teleporton (a Mudokonokat most nem lehet), akkor állj a teleportba és vége ennek a pályának is.

10. PÁLYA - SLOGHUT 2813

Ezen a szinten kicsit könnyebb lesz belebújni valakibe, mint az előbb, ezt érdemes kihasználni. Először is kezdésnél a jobb sarokban találsz négy spooce-t. Ezeket vedd fel és termeld vissza, így vegyél fel legalább 60-at (jobb a több, mint a kevesebb). Nyírd ki a Sligeket. Különös figyelmet fordíts arra a Sligre, amelyik egy kilövő ágyú mellett áll. Ezzel ugyanis át lehet kapcsolni egy kapcsolót, ezt tedd meg, így kinyílik az ajtó. Még ne menj arra tovább, hanem ugorj bele az ágyúba. Egy új helyre jutsz, ahol óvatosan menj végig a jobb szélen, hogy a két dolgozó Mudokonhoz, valamint a kapcsolóhoz juss. Ezt nyomd is át, majd válts Munch-ra. Ugrálj be vele az irányítópanelhez és öld meg a két kutyát – dobd őket a Recyceln elé. Válts Abe-re és dobáld le a dolgozó sztahanovista Mudokonokat – hárman vannak. Vidd át Munch-ostúl őket a következő szobába. Itt parancsold meg nekik, hogy maradjanak nyugton, aztán fordulj balra. Teleportálj át a túloldalra és belebújós módszerrel nyírd ki a Sligeket – vigyázz, hogy ne menj hozzájuk túl közel. Menj vissza a Mudokonokhoz és válts Munch-ra. Indulj el a teleport irányába és szaladj végig a paltformon. Egy irányítópanelhez kell, hogy juss, ezzel vezényelheted a közelben álló robotot. Kábítsd el a Sligeket lent, próbáld meg a fentieket is leszedni. Nagyon gyorsan, amikor mindenki kába válts át Abe-re és szaladj a dolgozó Mudokonokhoz. Kapd fel vagy hívd őket, ahogy kényelmesebbnek érzed (az utóbbi megoldás talán jobb) és szaladj velük előre a kilövő kúthoz. Dobd be őket egyesével a kútba. Ne feledkezz meg a háromról se, akiket az előző szobából hoztál. Ha mindenkit átmentettél te is ugorj a kútba. Szól a munkásoknak, hogy nyissák ki az ajtót. Bent igyál meg az automatákból egy-egy üdítőt. A sárgával láthatatlan leszel, míg a lilával nagyobbat ugrasz. Lent, ahol a bombákat szórták az emelvényeken is vannak Mudokonok. Eddig ezeket nem lehetett elérni, viszont most nagyobbat tudsz ugrani, azaz fel tudsz menni hozzájuk. Egyesével pakold le őket (négyen vannak, mindegyik emelvényen egy) és jutasd el őket a kútba. Közben azért vigyázz, nehogy felébredjenek a Sligek, ha mégis használd a robotot Munch-csal, és ne feledd, hogy a robot fel is tud lőni, ha jól állsz be. Ha mind a 11 Mudokon megvan menj a madarakhoz és teleportáld el őket. Vidd Abe-et és Munch-ot a teleporthoz és jön a következő pálya.

11. PÁLYA - PARAMITE RUN

Ezen a pályán két rendkívül fontos teendőd lesz. Először is össze kell szedni 99 spooce-t, aztán el kell jutatni Munch-ot és Abe-et a pálya végére, nem egy nehéz feladat. Munch-csal foglald el a tolószéket, Abe-bel pedig igyál egy gyorsítót. Kezdj el futni a tágas térben Abe-bel és szedjél össze 99 spooce-t. Az egyik helyeken lehet újra termelni, az ideális a gyűjtögetésre. Ha megvan szaladj a pálya végére és nyisd ki az ajtót. Most érdemes visszamenni Munch-hoz (itt is van egy EXPRESSO automata). Mikor visszaérsz hozzá válts is rá és a tolókocsival juss el a pálya végére. Ha meghalsz, Abe-bel újra éltre tudod hívni Munch-ot, ezért érdemes visszamenni, mert a pálya elején van egy feltámasztó. Munch-csal ugyanis könnyebb meghalni, mert lassabb és nem tud akkorát ugrani! Miután mind a ketten a teleportban állnak vége lesz ennek a rövid pályának.

12. PÁLYA - MEEP HERDER VILLAGE

Először is ugorj a birkákhoz, hogy összeszedd a spooce-okat. A tűz körül ülő Mudokonokkal egyelőre nem lehet semmit sem kezdeni. Nagyjából középen van egy kiemelkedő hegycsúcs, ennek tetejére sétálj és ugrálj fel óvatosan, ugyanis ott áll egy Mudokon. A hegycsúcs mellett egy feljáró emelkedik, ami egy álldogáló Mudokonhoz és egy berendezéshez vezet. Vedd fel a Mudokont és a géppel csalj elő egy másikat. A géptől balra egy másik masina is található, ezzel harcosokat csinálhatunk Mudokonjainkból. Ugorj vissza a birkákhoz és menj a rácshoz, amin egy Slog kutya látható. Belebújós módszerrel nyírd ki őket egyesével. Dobáld át a kerítésen a Mudokonokat és mond nekik, hogy kezdjenek el dolgozni (imádkozni). Az imádkozó helytől jobbra szintén van egy Mudokon, őt is vond be a munkába. Már csak kettő hiányzik! Az imádkozó helynél van egy feljáró, fent pedig egy újabb Mudokon! A következő feladat elég hosszú ideig tart és igényel némi türelmet is. A birkákat kell ugyanis beterelni abba a szobába, ahol egy birkás táblát látsz. Erre Munch tolókocsival kiválóan alkalmas. Legalább 25 gyapjast kell puli módjára az ólba terelni, minek hatására a négy eddig semmire nem reagáló Mudokon megelevenedik és követni fogja az utasításainkat. Vezényeld tehát őket az imádkozó helyhez és így már meglesz a hiányzó egy is, hogy kinyissák az ajtót. Egy barlang bejárata nyílik ki előtted, kezdd el felfedezni. Nyisd ki folyamatosan az ajtókat és igyál egy ZAP-et Munch-csal. Verd szét a kutyákat, ha kell segíts be Abe-nek Munch rázásával. A végén állj Munch-csal a platformra, hogy kinyisd az ajtót. Válts Abe-re és indulj előre. Nyisd ki a panellal az ajtót, bent van egy főnök (Glukkon), csak nem lehet megközelíteni. Maradj a panelon és csinálj egy 5-ös gömböt, majd bújj bele a Glukkonba. Kapcsold be a zöld kapcsolót és ezzel beindíthatod a teleportot is. Menj vissza először Abebel aztán Munch-csal is a teleporthoz. Ennyi!

13. PÁLYA - BREWERY TO BE

Mindenek előtt szedj össze 60 darab spooce-t és 30-al nyisd ki a közelben lévő ajtót. Válts át Munch-ra és kezdj el lent száguldozni. A feladat, hogy a megvadult piros szörnyeket kinyird. Tehát gyűjts össze belőlük annyit, amennyit lehet és csald őket az egyik nyitott szobába. Itt ugorj a kapcsolóhoz és kapcsold át. A kapcsolótól egy ügyes ugrásra van szükséged és kijuthatsz innen. Arra kell csak ügyelni, hogy csupán két helyen lehet a szörnyeket bezárni, tehát ezt oszd be! Ha bezártad őket válts Abe-re és gyere ki a nagyobb térbe. Kezdj el a rámpákon egyre feljebb és feljebb sétálni, mígnem elérsz a tetőre. Itt nyírd ki a fegyveres Sligeket, bújj beléjük aztán pafff! Az épület mellett láthatsz egy teleportot. Ebbe állj be és bevisz az épület belsejébe. Jó sötét van itt! Ugorj fel az egyik párkányra és kezdj el felfelé menni, közben dobáld le a három Mudokont! Vigyázz, mert lesz fent két Slig is, szerintem állítsd a TV-den a fényerőt maximumra, mert máskülönben SEMMIT nem látsz majd! Ha mind a három Mudokon lent van, ugorj le hozzájuk és dobáld őket a kilövő kútba és eredj utánuk. Fogd be őket imádkozásra, erre kint megnyílik egy ajtó. Állj rá az ajtónyitó panelra és csináld azt, amit az előző pálya végén, azaz egy gömbbel szállddmeg a bent álló főnököt. Mikor irányítod, kapcsold be vele a gépet, így aktiválhatod a pálya végén a teleportot! Mielőtt odamennél nézz be a másik rácsos helyre (ez a kijárattal szemben van), ahol a Mudokonok dolgoznak, jó sokan lesznek. Őket hívd magadhoz, majd a kijáratnál a madaraknál teleportáld őket el. Ha megvan mind a 15 állj be te is a teleportba.

14. PÁLYA - FUEL FIELDS

Ezen a pályán az egyik legfontosabb feladat átvinni Abe-et és Munch-ot a vízi részeken. Először is indulj el mind a kettőjükkel előre, közben gyűjts be Abe-bel minél több spooce-t. Az automatáknál a következőket kell tudni. Az eddig ismeretlen automata az energiatöltő, erre most nagy szükség lesz. Igyál egy ZAP-et Munch-csal és indulj el vele a vízbe. A platformokon álló Sligeket az elektromos sokkal lődd bele a vízbe. Ha fogy az energia vagy elfogy a ZAP hatása, menj vissza az automatához. A baj az, hogy a távolabbi Sligeket már így nem lehet megsemmisíteni. Ezért ezeket Abe-bel öld meg a szokásos testbe bújós taktikával. Csak vigyázz, miközben viszed a gömböt, nehogy a vízbe essen, ugrálj vele óvatosan! Persze arra is ügyelj, nehogy Abe-bel ess bele a vízbe! A túloldalon indulj jobbra, majd rögtön a Slig miatt fordulj balra és ugord át a kerítést. Folytasd az utat előre, egészen a rengeteg aknáig. Itt fent lesz két Mudokon. Dobd őket középre a spooce-okhoz, majd a platformokat használva ugrálj át az aknamezőn túlra. Itt ments egyet, majd vegyél fel egy bombát és dobd az aknákra! Gyorsan szaladj a robbanás után és hívd a két Mudokont, mielőtt az aknák újratermelődnek! Ha ez megvan csinálj egy 5-ösnél nagyobb gömböt és szállj meg egy Sliget az aknákon túl. Menj fel vele az emelvényre és kapcsold át a kapcsolót. Most egy szórakoztató feladat jön, nyírd ki az összes Sliget, amit itt látsz! Rád bízom, hogyan csinálod! Ha megvan szólj a két korábban kimentett Mudokonnak, hogy kövessenek, segítsd át őket az akadályokon. Miután átdobáltad őket a túloldalra, szólj a másik kettőnek is, hogy kövessenek. Menj vissza egészen a hídig. Gyorsan fuss át rajta, a Sliget csak akkor öld meg, ha biztonságos távolságba érsz. Szaladj egészen az épületig és vedd fel a három Mudokont. Lesz itt egy átalakító berendezés, ami felfegyverzi (gépágyúval) a Mudokonokat, ezzel alakítsd át mindegyiket! Ideje harcba lépni! Sétálj vissza a hídhoz és nyírd ki a túloldalon a Sligeket! A pálya végén nyisd ki a rácsot és gigászi csatában győzd le a fegyveres Sligeket – jó kis csata lesz! Állj be Abe-el a teleporba, majd tedd Munch-csal is ugyanezt.

15. PÁLYA - MAGOG MOTORS

Elég könnyű pálya, de vigyázz a Mudokonok életére! Válts Munch-ra és indulj előre. Keresd meg az automatákat (tehát ússz át a vízen), és igyál belőlük. A harmadiktól nagyobbat tudsz ugrani a vízben. Fordulj be balra és szépen egyesével nyírd ki a Sligeket meg az óriás lövészeket. Ha energia utánpótlás kell ússz vissza és sűrűn ments! Összesen 6 emelvényről kell leirtani az őröket. Ha kész van válts át Abe-re, majd ugrálj fel a ládákra – fent lesznek takarító Mudokonok, őket egyelőre hagyd békén. Sétálj előre a folyosó végéig és ott fordulj balra. Vegyél fel sok spooce-t és indulj vissza. Fordulj az elágazásnál jobbra és bújj bele egy Sligbe. Nyírd ki a másikat, majd ezt is öld meg. Indulj el a folyosón és szedj össze vagy 40 spooce-t. Menj vissza oda, ahol feljöttél és lent a kapcsolóval nyisd ki a rácsot. Egyenként öld meg a Sligeket (bújj beléjük). Bújj bele a nagy robotba és semmisítsd meg a hídon az akadályokat. Ha mindenki halott menj vissza és szedd össze a 8 Mudokont. Ahol a három Mudokon dolgozott egy zárt kaput is kell találnod. Válts Munch-ra igyál egy olyan italt, amitől nagyobbat tudsz ugrani a vízben. Az egyik platform tetején (jobbra) találsz egy kapcsolót, azt nyomd át. Most már szabad az út Abe-bel. Vegyél fel egy piros bombát és vidd magaddal. Amikor a robbanó falhoz érsz dobd rá és szabad az út. Teleportáld át a Mudokonokat, de előtte óvatosan dobáld át őket az aknamezőn. Vidd Abe-et és Munch-ot a kijárathoz. Abe-bel mássz fel a létrán és állj rá az ajtónyitó panelra. Csinálj egy gömböt és bújj bele a Glukkonba, majd nyomd meg a zöld gombot, így aktiválhatod a teleportot.

16. PÁLYA - DEAD RIVER

Ez egy indián hangulatú pálya lesz, ahol egy kisebb csapatot kell készíteni, valamint a környezetszennyezést kell megállítani. Abe-bel menj be az elhagyatott faluba és vedd fel a négy Mudokont. Az első az egyik ház előtt meditál, a másik pedig a leszakadt híd előtti hegy tetején pihen. Az utolsó kettő egy-egy magaslaton van. Ahhoz, hogy felvedd őket, először igyál a közeli automatából, így fel tudsz jó magasra ugrani. Az egyik a falu kijáratánál, a másik a két sziklatömb közötti átvezető hídon üldögél. Miután megvan mind, nyisd ki velük az ajtót. Mielőtt továbbmész szedj össze legalább 100-120 spooce-t, kelleni fog! Ahogy kilépsz az ajtón láthatod, hogy 4 Slig szunyókál. Nyírd ki őket! Mikor végeztél lépj ki és az aknáknál fordulj balra. Vedd fel két másik Mudokont is és változtass át 5-öt a gépnél. Sétálj vissza az aknákhoz és hagyd itt a csapatot. Óvatosan kelj át az aknamezőn és állj meg az emelvényen. Bújj bele egy Sligbe és kapcsold át vele a túl oldalon a kapcsolót. Ezzel megnyithatod az aknamezőnél a kilövőt. Ugorj oda vissza. Ha nincs legalább 70 spooce-od, ne menj tovább. Ha készen állsz, dobd bele a kilövőbe a Mudokonokat. Kövesd őket Abe-bel és Munch-csal is. Menj fel a vízből és vedd fel az üldögélő Mudokont. Csinálj mindegyikből lövészt. Támadd meg a túloldalon a Sligeket és közben haladj előre. Hozd működésbe a berendezést 30 spooce ellenében, így kiiktathatod a gömb-megsemmisítőket. Menj be és vedd fel a Mudokont, majd fogd be őket dolgozni. Ezzel megszüntetheted a környezetszennyezést. Gyere egy kicsit visszább és hagyd a Mudokonokat a robbanó fal közelében, de ne túl közel. Ugorj fel a fapárkányra és gyere rajta végig. A végén lent lesz egy Slig bújj bele. Robbantsd fel vele a robbanó falat, aztán intézd el. Válts Munch-ra, aki ha minden igaz most a vízben van – ha nem vitted magaddal. Akárhol is lapul, ugorj be vele a vízbe és egy ügyes ugrással menj át az aknáknál a túl oldalra. Rögtön fordulj balra és kapcsold át a kapcsolót, így szabad lesz az út Abe-nek. Válts át rá. Vedd fel a Mudokonokat, és indulj el velük az új irányba, közben persze gyilkold a Sligeket. Mikor végeztél kapcsold át a kapcsolót és állj Abebel és Munch-csal a teleportba, de úgy hogy a többi Mudokon ne álljon rajta!

17. PÁLYA - NO MUDS LAND

Ez egy rendkívül érdekes és izgalmas pálya lesz, sokat kell váltogatni a hősök között. Kezdésnél ugorj fel a szikla párkányon és szedj össze legalább 70 spooce-t. Amennyiben ez megvan, fent állj meg a kapunál. Láthatod, hogy itt a kapu mellett egy terem van, benne néhány Sliggel. Nyírd ki a Sligeket, majd ugorj le az ajtónyitó panelhoz és állj rá. Válts Munch-ra és a tolókocsival gurulj át a kinyílt ajtón. Egy újabb zárt ajtó van előtted. Válts Abe-re és menj fel oda, ahova az előbb. A zárt ajtó mögött újabb terem van újabb Sligekkel. Nyírd ki őket, majd nyisd ki az ajtót (lent a panellal), gyere át Munch-csal stb. Ezt kell csinálni egy párszor a többi ajtónál. A nehézség a következőnél lesz, mert nem lehet belebújni a Sligekbe. Itt dobj rájuk bombákat és felrobbannak. A következőnél, megint bele tudsz bújni egy Sligbe, nyírd ki a másikat és robbants fel a ládákat. Csináld a szokásos dolgokat, majd menj fel hegy tetejére Abe-bel. Lent a víz előtt egy óriás robot áll, bújj belé. Nyírd ki jobbra a Sliget, majd robbantsd fel a hídon az aknákat. Gyorsan siess át vele, majd intézd el a többi Sliget. Ha megvan végezz a robottal is. Nyisd ki az ajtót, így Abe és Munch is végre eljutottak a hídhoz. Ha kell jobbra töltheted energiát. Kell át a hídon és adj le 99 spooce-t a gépnél, így kinyithatod az eddig lezárt kilövőt. Ugorj bele először Munch-csal, várj itt. Válts Abe-re és szedj össze pár spooce-t. A kilövőtől jobbra van egy automata, mely láthatatlanná tesz, mellette jobbra pedig egy feljáró egy zárt kapuval. A kaputól jobbra egy kapcsolót találsz, mellyel kinyithatod. Csinálj egy minimum 6-os gömböt és repülj be vele. Ne állj a panelra a bejáratnál, mert becsukódik a kapu! Két Slig van itt bent a földön. Először keresd meg a beljebb lé-

vőt és csak aztán a bejáratnál állót csináld ki. Még egyszer mondom, ne állj rá a gömbbel a panelra! Ha kész vagy tedd magad láthatatlanná. Az előbbi kapcsolótól jobbra van egy kilövő, ugorj bele. Nyírd ki a Sligeket, amennyit csak tudsz. A folyosó végén a bombával robbantsd fel a falat, majd bújj bele az óriásba. Nyírd ki a megmaradt Sligeket és kapcsold át a kapcsolót a folyosó végén. Mielőtt átváltanál Munch-ra menj el az eddig lezárt ajtó közeléből! Munch-csal és indulj előre. Igyál egy ZAP-et és nyomd át a kapcsolót, majd tűnj el onnan! Válts Abe-re és nyírd ki a Sligeket, jó sokan lesznek – jó, ha a nagy robottal csinálod. Ha tiszta az út Munch-csal kerekezz a kijárati portálhoz. De még nincs vége, mert aktiválni kell a portálokat. Abe-bel keresd meg a létrát (itt lesz valahol a közelben, Sligek állnak fent), ami felvisz egy kilövőhöz. A kilövő egy kapcsolóhoz visz, amivel bekapcsolhatod a teleportot, így nincs más dolgod, mint beleállni!

18. PÁLYA - BOILER ROOM

A legfontosabb feladat itt 13 Mudokon megmentése lesz. Vigyázz az ő életükre. Gyere le Abe-bel, majd Munch-csal kapcsold be a kék panelt. Dobáld a bombákat a Sligek fejére. Miután végeztél velük, a karral fogd meg Abe-et. Tedd le a kapcsolónál, amit nyomj is át! Kinyílt az ajtó, válts Munch-ra! Gyere le vele, majd Abe segítségével dobd át az aknákon. Óvatosan sétálj el az alvó Slig mellett, fordulj jobbra és igyál a láthatatlanná tevő italból. Gyorsan menj tovább és siess fel a létrán. Az irányítópanellal kezelheted a kart. Vegyél fel pár robbanó ládát és gondoskodj a Sligekről. A Mudokonokra vigyázz, nehogy megöld őket! Ha végeztél, válts át Abe-re és piros bombákkal öld meg az alvó Sligeket. Ha sikerült, majd még néhány Slig a közelben, ezeket is egytől-egyig nyírd ki. A folyosó végén a kapcsolóval nyithatod ki az ajtót. Mielőtt továbbmész vegyél fel pár spooce-t, fent találod őket, ahol Munch van. Szedd össze a Mudokonokat és indulj el. Ne menj be a robbanó dobozokkal lezárt szobába. Csinálj egy gömböt és bújj bele a nagy robotba. Robbantsd ki a falat és intézd el a két másik nagyobb robotot. Szedd össze a Mudokonokat és teleportáld el őket, 13-nak kell lennie, ha nem halt meg egy sem. A madaraktól jobbra igyál az automatából, majd villámgyorsan ugorj át a túloldalra. Nyisd ki az ajtót 20 spooce-szal. Mássz fel a létrán és a panelra. Küldj be egy gömböt, amivel szálldd meg a főnököt, majd nyomd meg a zöld gombot. Vidd Munch-ot és Abe-et a teleportba és kész!

19. PÁLYA - SPLINTERZ MANUFACTURING

Ez egy újabb változatos pálya lesz, azaz sűrűn kell váltanunk a két főhős között. Állj rá Munch-csal a kapcsolóra, majd menj át Abe-bel az ajtón. Maradj Abe-bel a kapcsolón, válts Munch-ra és kövesd Abe-et. Abe-bel állj a következő kapcsolóra és Munch-csal igyál egy ZAP-et. A kinyílt ajtó mögött öld meg a Sligeket, jó, ha bele tudod lőni őket az aknákba. Miután kiterültek maradj Munch-csal a kapcsolón és gyere át Abe-bel. Dobd át Munch-ot az aknamezőn, majd állj rá a kapcsolóra. Menj át Munch-csal és maradj a kapcsolón, majd menj át Abe-bel is. Vedd fel Munch-ot és dobd át a szakadékon. Ugorj át, vigyázz nehogy leess. Abe-bel állj a következő panelra és Munch-csal igyál egy ZAP-et. Végezd ki a Sligeket és maradj a kapcsolón. Gyere át Abe-bel is. Szedj össze egy 30 spooce-t. Óvatosan mássz le a létrán és bújj bele az alvó óriásrobotba. Menj az eredményjelző-táblához és az automatából felszerelheted a robotot egy lőfegyverrel. Ideje pusztításba fogni! Nyírd ki a közelbe lévő ÖSSZES Sliget. Ha meghalna a robot fent Munch-csal tudsz újat hívni. Ha mindenki halott, akkor menj és szedd össze az összes Mudokont. Gyere vissza az eredményjelző tábláig (gyere ide Munch-csal is) és a Mudokonokkal nyisd ki az ajtót. Bújj bele az egyik Sligbe és nyírd ki a másikat, majd ezt is. Teleportáld a Mudokonokat és hagyd itt Munch-ot. Menj vissza fel, oda, ahol kinyílt fent az ajtó. Van itt egy automata, mellyel nagyobbat tudsz ugrani. Pattanj tehát oda fel! Kezdj el előre haladni, ám a fordulónál állj meg. A folyosó végén egy óriás robot álldogál, bújj bele. Fordulj a monitor felé és nyomd meg valamelyik "beszélő" gombot, erre kinyílik az ajtó. Bent nyomd át a kapcsolót és a kinyíló ajtó mögött öld le a Sligeket – folyamatosan újra termelődnek, addig öld őket ameddig ez megszűnik. Ha meghalna a robot, akkor menj Abe-bel a monitorhoz és mássz le a létrán. A kapcsolóval tudsz új robotot előhozni. Miután mindenki halott ugorj rá a panelra és vigyél be egy gömböt. Szálldd meg a főnököt és nyomd meg vele a zöld gombot. Gyere ki innen, aztán ugorj le. Szedd össze a Mudokonokat és teleportáld át őket. Na most már csak három Mudokon hiányzik. Menj a kijárathoz (ahol hagytad Munch-ot), majd onnan keresd meg azt a termet, ahol három robbanós ládát hagytál – nem messze van innen. Lesz itt két Mudokon. Jegyezd meg ezt a helyet és menj vissza az automatához, ahhoz, amelyikből ugrásnövelőt vételezhetsz – ezt a kijárattal kb. szemben találod. Gyorsan siess vissza a két Mudokon megtalálási helyéhez (szerintem ments egyet, hogyha nem találod csak egyszerűen visszatöltsd az állást) és kb. balra ugorj egyet. Ha megfigyeled, itt fel lehet ugrani az egyik helyre és ott van a hiányzó Mudokon. Megvan tehát az összes, így nyugodtan elhagyhatod a pályát.

20. PÁLYA - RESERVOIR ROW

Abe-bel ugorj a kör alakú helyre és kellj át a túloldalra – közben gyűjts össze 22 spooce-t. Ha ott vagy válts Munch-ra. Ugorj be a vízbe és menj Abe-hez. Nyisd ki az ajtót. Igyál egy ZAP-et Munch-csal és ugorj bele a kilövőbe. Gyűrd le a két Sliget, aztán állj rá a kapcsolóra. Válts Abe-re és kövesd Munch-ot. Állj rá a másik kapcsolóra és egy gömbbel bújj bele a főnökbe, és nyomd meg vele a zöld gombot. Vedd kézbe Abe-et, fordulj balra és kellj át a folyón a platformokra ugorva. Csak óvatosan nehogy leess! A túloldalon dobj egy bombát az aknákra és utána kellj át a keskeny földön. Igyál egy láthatatlanság italt és ugorj a Sligek közé, majd be a kilövőbe. Négy kapcsolóhoz jutottál. Válts Munch-ra és vele is gyere ide, aztán állj vele középre. Menj előre Abe-bel és válts Munch-ra. Kapcsold át a bal oldali kapcsolót és menj előre Abe-bel. Utána kapcsold át a lentit, megint menj előre Abe-bel. Végül kapcsold át a felsőt. Abe-bel állj a panelra és intézd el a főnököt a szokásos módon. Ha végeztél, kelj át balra a kis hídon és ugorj bele a kilövőbe. A 3-as tankhoz érkeztél. Öld meg a bejáratnál álló két Sliget. Nyisd ki az ajtót és végezz a harmadikkal is. Válts Munch-ra és a vízben úszva menj a 3-as tankhoz. Állj rá a kapcsolóra, hogy Abe bemehessen. Ugorj bele a kilövőbe. Állj rá a panelra és intézd el a főnököt. Kelj át a hídon és szorgosan gyűjtsd össze a spooce-okat. Lent találsz Sligeket, végezz velük, aztán ugorj le. Mivel a kilövő zárva van, válts Munch-ra. Keresd fel a 4-es tankot és ugorj fel a ZAP automatához. Igyál egyet és fent nyírd ki a Sligeket. Ezután nyomd át a kapcsolót, majd Abe-bel ugorj a kilövőbe. Munchcsal állj a panelra, Abe-bel pedig a másikra bent. Intézd el főnököt a szokásos módon. Jobbra mehetsz tovább. Kapcsold át a két kapcsolót. Az elsővel Mudokonokat szabadíthatsz ki, a másodikkal a továbbjutást biztosíthatod. Ugorj le a Sligekhez és szaladj a Mudokonokhoz védelemért. Öld le a Sligeket! Ha végeztél menj kicsit előre, aztán ugorj fel balra és nyomd át a kapcsolót. Végre kinyílt az ajtó. Gyűjtsd össze a csapatot, azaz a Mudokonokat + Munch-ot. Munch-ot a csigalépcső alakú lejáron viheted ki. Menj tehát tovább egészen egy zárt ajtóig, illetve ZAP automatáig. Ülj be Munch-csal a tolószékbe. Az 5-ös tanknál jobbra fel lehet ugrani, csak óvatosan nehogy leess! Állj a panelra és nyírd ki a főnököt. Ugorj le a többiekhez és menj tovább. A Sligeket intézd el. Mássz fel a 6-os tank tetejére és csináld a szokásosat a főnökkel. Ugorj le a többiekhez és indulj a kinyílt úton előre. Félúton lendülj át a kapcsolóhoz (vagy Munch-csal vagy Abe-bel, de Munch-csal vissza kell majd jutni a többiekhez) és azzal nyisd meg a teleportot. Intézd el a Sligeket (belebújós módon, illetve a Mudokonokkal), majd állj a teleportba.

21. PÁLYA - FLUB FUEL'S SCRUB PENS

Kezdésnél nyisd ki az ajtót Abe-bel. Mivel zárva van a kilövő, ezért Munch-csal ugorj le. Ússz az egyetlen lehetséges irányba, és jobbra kapcsold át a kapcsolót. Ugorj bele a kilövőbe Abe-bel. Két másik kilövőhöz kerülsz, de ne ugorj bele egyikbe se. Indulj el a folyosón, de vigyázz, mert ott lesz valahol egy Slig. Szálldd meg, aztán beszélj bele a hangszóróba, hogy kinyíljon az ajtó. Irtsd ki a többi Sliget, újratermelődnek. Sétálj tovább és az állványokon álló Sligeket is intézd el. Ha meghalna a mikrofonos résznél mindig újratermelődik egy. A vizes-létrás résznél fordulj jobbra és ugorj be a Mudokonhoz, akit ments meg. Mássz fel és kapcsold át szemközti kapcsolót. Ezután ugorj le és ments meg a Mudokonokat. Ha kész vagy menj a járőröző Slighez és szálld meg. Kapcsold át a kapcsolót és végezz vele. Válts Munch-ra és ússz előre, aztán kapcsold át a piros kapcsolót. Van itt a közelbe egy ZAP automata, igyál egyet és intézd el a három Sliget kicsivel arrébb. Ha fogy az energiád találsz egy energiapótló automatát (ha visszaúszol kb. oda, ahol Abe van). Ússz tovább és nyírd ki a másik két Sliget is. Válts Abe-re és indulj előre, majd ugrálj platformról platformra, majd fel. Jobbra és balra is találsz Mudokonokat. Először jobbra ugorj és szabadítsd ki őket. Balra lesznek Sligek is, csináld ki őket. Munch-csal kapcsold át a kapcsolót. Igyál egy ZAP-et és nyírd ki a két óriás robotot. Ezt úgy lehet könnyedén megtenni, hogy ez elsőbe belelősz, de úgy hogy a másik ne vegyen észre. Csald el a vízhez és próbáld belelőni. A másikkal is végezz. Válts Abe-re és menj vissza kör alakban elhelyezett spooce-okhoz. Ugorj oda majd előre a túloldalra. Kicsit balra be lehet ugrani, egy csomó Fuzzle van itt. A folyosó végén egy kapcsoló van, ezt nyomd át. Menj vissza a Mudokonokhoz és vidd őket le. Állj Munch-csal a panelra az EXPRESSO előtt. Vidd át a Mudokonokat a teleporttal. Munch-csal szedd össze a Fuzzle-öket és őket is teleportáld át – Abe-bel állj bent a panelra és akkor kinyílik az ajtó. Bent állj a teleportra.

22. PÁLYA - FLUBCO EXECUTIVE OFFICE

Kezdés után ugorj fel az emelvényre és onnan a túloldalra. Igyál egy gyorsítót és készülj egy kiakasztóan nehéz feladatra. Át kell rohanni, miközben folyamatosan tüzelnek rád. Ugrálj, hogy elkerüld a lövedékeket és a robbanó ládákat, de ne állj meg!! Középen megpihenhetsz egy kicsit, ments, majd folytasd az utad, mert elmúlik az EXPRESSO hatása. A túloldalon csinálj egy gömböt (lesz itt hozzá spooce) és bújj bele egy nagy robotba. Öld meg a két másikat, meg ezt is – bent néhány kapcsoló van, ide Mudokonokat kell hozni később. A jobb oldalon van egy kapcsoló, azt nyomd át és válts Munch-ra. Menj ki és gyorsan ugorj a vízbe. Igyál lent egy ZAP-et, magasugróitalt és ha később kell energiaitalt is. Most az a feladat, hogy az állványokra felugorva lelövöldözd a robotokat, méghozzá az összest. Tölts energiát, mikor szükséged van rá. Ha kinyírtad mindegyiket, menj vissza Abe-bel a bejárathoz. Szólj a dolgozó Mudokonoknak, hogy jöjjenek veled és vidd őket a kapcsolókhoz. Út közben az energiatöltőnél (ez a fedezék mögött van) fel lehet ugrani egy automatához. Ezzel nagyobbat ugorhatsz. Itt lesz néhány Mudokon, dobáld le őket, csak vigyázz nehogy a vízbe essenek! Mikor végeztél menj a kapcsolókhoz és nyisd ki az ajtót, majd teleportáld őket. Itt a piros szobában fel lehet ugrani és majd fent találsz egy kapcsolót. Küldj be egy gömböt és csináld a főnökkel a szokás trükköt. Irány vissza a kezdőponthoz Abe-bel és Munch-csal, ahol teleportálj.

23. PÁLYA - THE LOADING DOCK

Hosszú idő után megint egy filmet láthatunk. Mindjárt kezdésnél szabadítsd meg a két Mudokont. Jön egy film. Menj ki Abe-bel és mássz fel a második létrán. Innen nyírd ki a lent mászkáló szörnyeket. Vigyázz, mert kevés spooceod van! Fordulj meg és menj hátra. Itt lesz két automata, egyikkel láthatatlan leszel a másikkal nagyobbat tudsz ugrani. Ugorj le és menj a jobb sarokba, majd ugorj fel a létrára. Ha felmászol zsákutcába jutsz, de semmi gáz, itt kell Munch segítsége! Fent válts tehát rá. Ugorj bele a vízbe és ússz a létrához. Mássz fel, majd menj át a másik oldalra és indulj arra, amerre Abe-bel is mentél (a láthatatlanná tevő automatához). Viszont Munch-csal nem lehet átugrani az egyik szakadékot, ezért ugorj a vízbe. Kezdj el úszni, hamarosan egy tágasabb térbe érsz. Jobbra találsz automatákat, igyál mindegyikből, aztán ZAP-eld le az ellenfeleket fent. Sokáig fog tartani, folyamatosan töltsd magad életteI! Fent szabadítsd ki a Fuzzle-öket és teleportáld őket. Ha körbejössz a vaspárkányon, észreveheted, hogy van egy lefelé vezető létra, lent pedig az ajtó mögött Abe vár. Menj ott le és fordulj balra. Ha lenne itt egy ellenfél, akkor öld meg, ha már nincs, akkor állj rá a kapcsolóra és gyere át Abe-bel. Először is meg kell menteni két Mudokont. Az egyik bent dolgozik a teremben, a másik kint az egyik emelvényen. Igyál az automatából aztán mentsd meg őket – előtte szólj nekik, hogy kapcsolják át a két kapcsolót! Újabb mentőakció következik, ezúttal tojásokkal kell ugyanezt eljátszani. Menj vissza abba a szobába, ahol a láthatatlanná tevő ital volt – csak óvatosan, mert mindenhol víz van. Folytasd az utad egészen a nagy teremig, ahol a furcsa alakú dobozok vannak – ezek a tojások. Ugorj be a nagy kék színű, kör alakú dologhoz (egy teleport az) a dobozok közé. Válts Munch-ra és igyál egy italt, melytől a vízben nagyobbat tudsz ugrani. Ússz vele is vissza a nagy szobáig, de Munch-csal arra menj, amerre jöttél előzőleg, azaz a vízben. Az ároknál – ha ittál italt –, akkor ki tudsz ugrani. A nagy szobában – mivel az ital hatása alatt vagy és mellesleg mindent elárasztott a víz – fel tudsz ugrani az irányítópanelhoz. Kapcsold be a gépet és dobáld a ládákat (mind a 22-őt) a kékszínű teleportba – ne feledd el, hogy jobbra is van négy láda! Ha végeztél, álljatok bele mind a kettővel a teleportba és egy új helyre kerültök. Itt is álljatok bele a teleportokba, ez az igazi kijárat.

24. PÁLYA - LABOR EGG STORAGE

Kezdésnél rögtön igyál egy gyorsítót Abe-bel. Kezdj el szaladni, majd az automatáknál tedd megad láthatatlanná. Fordulj meg és villámgyorsan menj vissza egy kicsit és fordulj jobbra. Mássz fel a létrán és rohanj előre. Bombázd le az összes szörnyet. Ments, mert egy óvatos feladat következik. A kék platformba kell beledobni a tojásdobozokat. Csak óvatosan, mert törékenyek, de nagyon! Folyamatosan ments, ha egy összetört kezd elölről! Összesen 9-et találhatsz itt. Ugorj le és szedd össze a négy Mudokont. Jöhet Munch. Szaladj egészen Abe tartózkodási helyéig. Fordulj jobbra és állj meg az energiatöltő automatánál – itt le lehet menni, de előtte meg fordulj balra, igyál egy ZAP-et és foglaldd el a tolószéket. Most már mehetsz arra. Lent nyírd ki a három szörnyet, ez nehéz lesz. Itt érdemes elcsalni őket egyesével aztán a Mudokonokkal lenyomni őket. Ha végeztél velük szaladj tovább és intézd el a többi ellenfelet is. Ez már nehezebb lesz, mert a csalogatós módszer nem jön be. Próbáld meg irányítani a kart és gyorsan elintézni őket, vagy ZAP-eld le az ellenfeleket. Ha végeztél az irányítókarral öld meg a többit is. Miután mindenki halott menj le Abe-bel a kapcsolókhoz. Kell még két Mudokon. Rohanj a nagyobb terembe és vedd fel a karral Abe-et, majd rakd le balra először az egyik, aztán a másik platformra. Mind a két helyen egy csomó Mudokont találsz. Dobáld le őket, majd kocogj vissza a kapcsolókhoz – balra egy kapcsolóval kinyithatod az ajtót így könnyebben visszamehetsz. Szabadítsd ki a Fuzzle-öket is és egyedül Munch-csal kerekezz le. Nyírd ki a szörnyeket, aztán kapcsold be az irányítópanelt. Dobáld a tojásos dobozokat a teleportba, el fog tartani egy darabig. Ha készen vagy hozd ide Abe-et és a karral tedd a kapcsolókhoz. Mielőtt átnyomod, helyezd a többieket (Munch, Mudokonok, Fuzzle-ök) kellő távolságra. Igyál Munch-csal egy ZAP-et és állj az ajtótól biztonságos távolba. Gyorsan válts Abe-re nyomd át a kapcsolót. Igyál meg egy ZAP-et és öld meg a bent várakozó dögöt. Teleportáld át a Mudokonokat és a Fuzzle-öket, és jön az utolsó pálya!

25. PÁLYA - VYKKER SUITES

Ezen a szinten csak Abe-bel lehet menni! Indulj előre és hallgasd végig a sámánt. Gyűjts be néhány spooce-t, kb. 60-at. Szállj meg egy baltás állatot és nyírj ki mindenkit. Ha olyat szállsz meg, akinél nincs balta, vegyél egyet a gépből, itt van a közelben, de találsz géppuskát is a túloldalon – az se rossz! A gyilkolás után gyűjtsd be az összes Mudokont és vidd őket a kapcsolókhoz. Miután átnyomták egy sámán jelenik meg és átváltoztatja a Mudokonjaid lövészekké. Sétálj tovább és a Mudokonokkal nyisd ki a következő ajtót, majd tűnj el onnan. Csinálj pár gömböt és így nyírd ki az ellenfeleket, hogy jó legyen a karma. Mikor tiszta az út, csak akkor mehetsz be, és kapcsold át a piros kapcsolót. Ezzel szabad lesz az út fent. Először dobáld a teleportokba a tojásos dobozokat, aztán nyomd meg a kapcsolót. Csak óvatosan a dobálással, mert törékeny! Ha kinyílt az ajtó, menj előre Munch-hoz és jön a megnyerés!

Veres Miki

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS VÉGIGJÁTSZÁS

Mielőtt nagyon belemerülnénk a Broken Sword-be, itt van pár rövid tanács a játék, és a végigjátszás használatához:
Mindig beszéljünk mindenkivel addig, amíg el nem fogynak a beszéd-lehetőségeink. Lesznek olyan szereplők, akik nem mondanak sok lényegeset, csupán hangulati szerepük van, de mégis fontos, hogy beszéljünk velünk – így lesz kerek a történet.
Gondosan vizslassunk át mindent, mert néhány tárgy bizony eléggé beleolvad a környezetbe. Ha valamit nem találsz, ott van az R gomb, használd!
Csak a továbbjutáshoz szükséges dolgokat írom le, az apróbb mellékszálak/történések felfedezését rátok bízom. Egyes események sorrendje felcserélhető, azaz nem feltétlenül az általam leírt sorrendben kell végigjárni a helyszíneket.
Megpróbálok minél kevesebb poént lelőni, így talán még a végigjátszás használata sem öli meg teljesen a felfedezés örömét...
Minél kevesebbet használd a leírást, nincs nagyobb öröm annál, mikor saját magad jössz rá egy rejtvény kulcsára!

PÁRIZS #1

A bisztró és környéke

A robbanás után tápászkodj fel, és vedd fel a leszakadt napernyő mellett fekvő újságot. A bisztróban csevegj a pincérnővel, ha akarod, még egy kis konyakkal is megitathatod. Irány az utca: jönnek a zsaruk. Beszélgess Rossoval, kérdezhetni fog mindenfélét, de gyakorlatilag mindegy, hogy miket válaszolsz. A beszélgetés végén kapsz tőle egy névjegykártyát. A bisztró előtt találkozol Nicole-lal (ő a bombázó fotográfus csaj). Kérdezd meg, hogy mit tud a bohócról, illetve Plantardról (a szemüveges pasi), és végül kérdezd újból a bohócról. Végül megkapod a telefonszámát (egy nőcinél ez mindig jót jelent). Sétálj végig az utcán és beszélj a munkással. Add neki oda az újságot, erre ő elhúz megtenni a lóverseny-tippeket. Használd ki az alkalmat, menj be a sátorba, és emeld el a csatornafedél felnyitásához szükséges szerszámot. Menj vissza a bisztróhoz, aztán irány a balra lévő mellékutca. Itt keresd meg a csatornafedelet, és nyisd ki a szerszám segítségével. Mássz le, a csatornában vedd fel a vörös bohóc-orrot, a zsebkendőt és a zöld ruhadarabot. A másik kijárton mássz ki, és beszélj az öreg háborús veteránnal. Rosso névjegykártyájával győzd meg arról, hogy érdemes segítenie neked, majd mutasd meg neki a zöld ruhadarabot. Kérdezd folyamatosan a zöld ruhásról addig, amíg nem mond valamit egy bizonyos B. Todrykról. Menj ki a kapun. Ismét a munkás sátránál találod magad. Használd a sátor mellet lévő telefont (a fura doboz az), és hívd fel Nicole-t. Ő megmondja a lakcímét. Menj ki balra, és a nagy Párizs térképen találod magad. Jelöld meg a Rue Jarry-t (itt lakik Nicole).

Rue Jarry - Nicole otthona

Beszélj a virágárus nénivel, ő elárulja neked, hogy lehet bejutni a házba. Menj a barna ajtóhoz, és lépj be a házba. Beszélgess Nicole-lal, és mutasd meg neki a bohóc-orrot. Ő észreveszi rajta a feliratot, miszerint egy boltból vásárolták. Mutasd meg neki a zöld ruhadarabot. Kapni fogsz egy fényképet. Menj ki a házból, aztán balra – ismét a térképen találod magad. Jelöld meg a La Risée du Monde-ot. Az üzletben beszélj az eladóval. Mutasd meg neki a fényképet, a zsebkendőt, majd megint a fényképet, erre ő elárulja a fényképen látható alak nevét: Kahn. Menj vissza a telefonhoz (a munkás sátra mellett) és hívd fel, Todrykot (nem muszáj innen, ha elmész a rendőrőrsre, ott is megteheted). Addig kérdezd a képről, amíg el nem mondja, hogy Kahn a Hotel Ubu-ban szállt meg. Menj ki a térképre, irány a hotel.

Hotel Ubu

Menj be a szállodába, és próbáld megszerezni a táblán függő kulcsot – a recepciós sajna nem engedi. Beszélj vele, mutasd meg a fényképet: megerősíti, hogy Kahn a hotelben van. Beszélj az öreg angol hölggyel, kérdezd meg az összes beszédopciót, mire megtudod Kahn másik nevét: Moerlin. Beszélj vele tovább – a dumcsi végén el fogja terelni pár percre a recepciós figyelmét. Használd ki az alkalmat, nyúld le a kulcsot, és menj fel az emeletre. Itt menj be az első ajtón jobbra, és nyisd ki a jobb oldalon található ablakot. Mássz ki rajta, és a párkányos egyensúlyozz át a másik szobába. Keresgélhetsz, de most nem találsz semmit. Bújj el a szekrényben a ruhák között, de gyorsan, ugyanis Kahn megérkezik. Várd meg, amíg elmegy, majd a nadrágjából (ott lesz az ágyon) szerezd meg a névjegykártyáját és a doboz gyufát. Menj le a földszintre és beszélj a recepcióssal a széfről, majd mutasd meg neki Kahn névjegykártyáját. Irány az öreg hölgy, dumcsizz el vele, neki is mutasd meg a kártyát – segít megszerezni a Kahn széfjében található tekercset. A hotel bejáratát gengszterek őrzik, név szerint Flap és Guido (át fognak kutatni, és ha megtalálják nálad a tekercset, akkor véged), arra nem mehetsz ki. A megoldás: menj vissza az emeletre, be a szobába, mássz ki az ablakon, és dobd ki a tekercset a mellékutcába. Most már nyugodtan kimehetsz, nincs nálad semmi. Menj el jobbra, és vedd fel a tekercset, irány a Rue Jarry.

Rue Jarry

Látogassuk meg Nicole-t. Vizsgáltassuk meg vele alaposan a tekercset. Sok okosat ő sem tud mondani róla (te meg pláne nem), viszont ismer egy tudóst, aki tud majd segíteni neked. Menjünk el a múzeumba (Musee Curne, Lobineau), és keressük meg az üvegbúra alatt őrzött háromlábú állványt, ez a Peagram (kicsit úgy néz ki, mint az Eiffel-torony) – feltűnően hasonlít a tekercsen látható ábrára. Menjünk vissza Nicole-hoz, beszéljünk vele, majd irány a reptér, és Írország (innen származik az állvány)!

LOCHMARNE

Beszéljünk a kocsma előtt álldogáló kölyökkel (Maguire), kérdezzük meg háromszor a Peagramról. Majd háromszor az ásatásokról. Menjünk be a kocsmába, söröző zzünk egyet, majd kezdjük kérdezősködni. Vegyük ki a mellettünk ülő vendég könyöke alól a törlőkőzőt, a sarokban ülő öregtől pedig a drótdarabot beszéljünk vele, miután elmegy, ott fogja hagyni a drótot az asztalon.). Először a szemüveges hapsit (Fitzgerald) kérdezzük az ásatásokról, majd menjünk oda a bárpultnál ülő fickóhoz, és kérdezzük a Peagramról egyszer, az ásatásokról kétszer, és végül Fitzgeraldról is nem. Nem ad érdemi választ, tehát hívjuk meg egy sörre, és hagyjuk beszélni. Menjünk oda Fitzgerald-hoz, és kérdezzük ismét az ásatásokról, de tagadni fogja, hogy ott dolgozik. Menjünk ki a kocsma elé, beszéljünk Maguire-el Fitzgeraldról, majd vissza a kocsmába és kérdezzük Fitzgeraldot az ásatásokról, a professzorról, a gyémántról, kétszer a csomagról, aztán Maguetről (az idős hapsi). Fitzgerald leleplezódik, és kirohan, de itt elüti egy piros autó, és elejti a nála lévő csomagot. Az ütközéskor leszakad az elektromos kapcsolót védő burok, piszkáljuk meg. Menjük be, kérjünk egy újabb sört, és játsszuk meg a sértődöttet, mikor a kocsmáros nem tud adni. Mutassuk meg neki a hotelszobából ellopott névjegykártyát – erre a csapos azt hiszi, hogy képzett elektromos szakemberek vagyunk. Ezt bizonyítsuk is be: a drótdarabbal reparáljuk meg az elromlott pohármosogatót. Most már lemehetünk a pincébe (a kocsmáros eddig nem engedett). A pincében lévő kapcsolót húzzuk el jobbra. Most ha kimegyünk, látjuk, hogy a külső rácsos ajtó kinyitható. Befut Kahn is, de szerencsére semmi nem történik. Irány a pince, markoljuk fel a gyémántot. Menjünk ki a szabad ég alá, és a jobbra/fel távozzunk a kastélyba. Itt egy szénakazalon üldögélő bácsikát találunk, beszélgessünk el vele – mint kiderül, Fitzgerald nagybácsikája. Győzzük meg arról, hogy most a fiú mellett a helye, és mi majd vigyázunk a szénakazalra (naná!) míg ő távol van.
Gyorsan másszunk fel a szénakazalra, és tegyük bele a jó öreg csatorna-nyitó kulcsot a falon található mélyedésbe. A kastélyba bejutva újabb probléma áll előttünk: a kecske. Ökelme rendszeresen felöklel, akárhányszor csak közeledünk hozzá. Játsszuk el a következőt: gyors sprint az etető másik oldalához, egészen az ekevasig. A kötél beleakad az ekébe, és így végre lejuthatunk a pincébe. Az ajtó előtt látható oszlopot borítsuk meg, majd emeljük fel. Az általa hagyott lenyomatot töltsük fel az asztalon található gipszporral. Vissza a kocsma pincéjébe, és a csap alatt vizezzük be a törlőkőzőt, majd a kastélyba visszamenve csöpögtessük a vizet a gipszre. A megszáradt lenyomatot helyezzük a kőajtó mellet található lyukba, és voila, az ajtó kinyílik, most már bemehetünk. Ezzel is megvolnánk, nyomás vissza Párizsba Nicole-hoz!

PÁRIZS #2

Rendőrörs

Nicole-t hátrahagyva menjünk be a rendőrségre (térkép!). Dumcsi az ügyeletes rendőrrel (Moue őrmester) – négyszer kérdezzük Marquetről. A beszélgetés eredményeképp a kórház megjelenik a térképen, menjünk is oda rögtön.

Kórház

Beszélj a recepcióssal (Nurse Grendell), aki először nem akar beengedni – a jól bevált névjegykártyánkra azonban megenyhül a szíve, egy műszeresz végül is komoly ember! Menjünk végig a folyóson, és babráljunk ki a takarítóval: húzzuk ki a takarítógép dugóját a falból. Amikor megfordul, hogy visszadugja, surranjunk be a szobába, és vegyük magunkra az orvosi köpenyt. Most már, hogy gyorsan "ledoktoráltunk" jóval nagyobb szabadsággal mozoghatunk a kórházban. Vissza az előcsarnokba, beszéljünk a dokival (ő azt hiszi, hogy újak vagyunk itt). Menjünk el egy kicsit vizitelni a kórterembe. A kettes számú ágyban fekvő beteggel kezdjük, és vizsgáljunk meg mindenkit. Bízzuk a nővérre a vérnyomásmérőt, és látogassuk meg a külön fekvő Marquet-et (végül is miatta jöttünk ide), aki hosszas handabandázás után kinyögi, hogy éjszaka betörés készül a múzeumban. A beszélgetés itt sajna megszakad, ugyanis emberünket megölik (a gonosz áldoktor)

Musée Crune

Keressük fel Nicole-t, majd menjünk a múzeumba. Beszéljünk Andre-val, a fiatal tudóssal, majd várjuk meg amíg az őr bámészkodni kezd az üvegburánál. Nyissuk ki a bal oldali ablakot, és amikor az őr becsukja, rejtőzzünk el a szarkofágban. Várjuk meg az estét, mikor is Flap és Guido megjelenik. Gyorsan ki a koporsóból, be a totemoszlop mögé, és döntsük rá a két jómadárra. A zűrzavar alatt más is történik: egy csini female ruhás tolvaj ellopja az állványt (na vajon ki lehet az?). Rövid látogatás Nicole-nál, majd ismét a múzeum a cél. Beszélj a hosszú, szőke hajú fickóval (Lobineau), kérdezd Mountfaucon-ról (ezt a feliratot láttuk Írországban) kétszer, mire megjelenik a térképen, mint új helyszín, ezek szerint ismét van új úticélunk, látogassunk is el oda!

Mountfaucon

Beszélj a zsonglőrrel addig, amíg nem enged egy próbát. Beszélj a rendőrrel (a bohóc-orról), majd menj vissza az artistához, és próbálj meg ismét zsonglőrködni. A közönségnek tetszik a szerencsétlenkedésed. Mindketten elmennek, te pedig felveheted a piros labdát. Keresd meg a csatornafedelet, nyisd ki (a jól bevált nyitóeszközzel), és mássz le. A csatorna falát kocogtassuk meg a nyitóeszközzel, majd a csörlő és a lánc segítségével távolítsuk el az ajtót a helyéről. Nyomuljunk be, és egy lyukon (ott, ahol fény szűrődik be) keresztül kileshetjük a Templomosok találkozóját. Amikor elmennek, vizsgáljuk meg az oltárt. Tegyük a kötömb tetejére az állványt, arra pedig a gyémántot, a beszűrődő fény megmutatja utazásunk következő állomását: Marib. (Huh, de ismerős ez nekem valahonnan, mintha egy bizonyos Jones doktor is így tudta volna meg a Frigyláda lelőhelyét...)
A szokásos látogatás Nicole-nál, aztán irány a reptér, és Marib!

MARIB

Induljunk el jobbra, és keressük meg a clubot. Beszéljünk a szőnyegárussal, és mutassuk meg neki a korábban elcsent gyufásdobozt. Menjünk be a klubba, és próbáljunk meg bejutni a WC-be: nem fog menni, mivel a vécékéte ismeretlen helyre távozott. Ismerkedjünk meg a taxisofőrrel (Uthar), és a néma hoteligazgatóval. Vizsgáljuk meg a kebabárus asztalát (szóval ide távozott a vécékefe!), majd beszéljünk a kisfiúval, és kérjük a segítségét. A sajnálatos incidens után térjünk vissza és cseréljük be a piros labdát a kefére. Menjünk a bárba, adjuk vissza a kefét a tulajnak, cserébe most már miénk a vécé kulcsa. A kulccsal a törlőköző-tartót is kinyithatjuk, innen vegyük magunkhoz a rongydarabot. Keressük fel Nejot, majd simogassuk meg a macskát, aki felugrik a polcra. Csengetéssel hívjuk ki a tulajdonost. A labda megpattan, a macsek megijed, és leveri a szobrot. Vegyük fel (ne a macskát, hanem a szobrot) és törölgessük le a kendővel. Miután ez megvan, adjuk el a szobrot, mint antik műtárgyat a dagi amerikai turistának (Duane). Beszéljünk Utharral, mutassuk meg neki Khan képét, és az ötven dolcsi segítségével vegyük rá, hogy vigyen el minket a helyi nevezetességhez (Bulls Head). A baj az, hogy a sofőr tragacsa épp most döglött be – bocsássuk rendelkezésére a törülközőt. Mászunk fel a barlanghoz, és a faághoz kössük hozzá a törülköző megmaradt darabját, majd ereszkedjünk le a barlang bejáratához. Keressük meg a sziklában a titkos nyitószerkezetet, és lépjünk be a barlangba. Menjünk el jobbra, ahol egy hullát fogunk találni (Klausner). Kutassuk át, és vegyük el tőle a lencsét. Alaposan vizsgáljuk meg a szobrokat - ekkor befut Kahn. Beszélgessük el vele, és válasszuk a férfias halált. Mielőtt kezet fognánk vele, rejtsük el a tenyerünkben a sokkolót, aztán használjuk is... Gyorsan ugorjunk le a szikláról a teherautóra.

PÁRIZS #3

Nicole-tól menjünk egyenesen a múzeumba, beszéljünk Andre-val - egyszer Nicole-ról, egyszer pedig a tekercsről. Menjünk vissza Nicole-hoz - itt megtudjuk, hogy találkozott Andreval, tehát irány a múzeum. Dumcsi Andreval a tekercsről (négyszer). A következő helyszín a napfényes Spanyolország.

VILLA DE VASCONCELLOS

A gonosz kertész bácsinak (Lopez) nem akaródzik minket beengedni (ezt már lassan megszokhattuk), ravaszkodni kényszerülünk. Nézzük meg, hogy hova vezet a locsolócső, és használjuk rajta a vérnyomásmérőt. A víz nem folyik tovább, Lopez bemegy megvizsgálni a problémát. Menjünk be a házba, mutatkozzunk be a kutyáknak , azok persze ugatni kezdenek. Várjuk meg, amíg a kertész kijön, álljunk be a páncél mögé, és amikor elment, surranjunk fel gyorsan. Beszéljünk a templomosokról a grófnővel, és szerezzük meg az engedélyét, hogy meglátogathassuk a mauzoleumot. Itt az oltár alatt megtaláljuk a játék egyik legszemetebb rejtvényét, a sakkot – a lényeg az, hogy mattot kell adni a vörös királynak. Ha sikerült, kinyílik egy titkos rekesz, és a miénk lesz az ősi serleg.

PÁRIZS #4

Hagyjuk el Nicole lakását, menjünk egyenesen Mountfaucon-ba. Keressük meg a templomot, aztán a papot, és kérjük meg rá, hogy tisztítsa meg a serlegünket. Vegyük elő a lencsét, helyezzük a szobor kezében tartott tekercsbe, majd a lencsén keresztül vizslassuk meg az üvegablakot – végre megtudjuk, hogy ki is az elveszett spanyol nemes. Tekerjünk át a múzeumba, dumáljunk Andreval kétszer a szoborról. Újabb ásatásról beszél – ez számunkra újabb helyszínt jelent – Baphomet.

Baphomet - az ásatás

Bejárat, őrszem: a szokásos probléma, megint nem akarnak minket beengedni. Kérjük el a mosdó kulcsát, menjünk be, és vegyük fel a szappant. A szappanban készítsünk lenyomatot a kulcsról, és töltsük fel gipszporral, majd a csapnál engedjünk rá vizet, és várjuk meg, amíg megszárad. Nem rossz másolat, de ezzel még nem lehet átverni az őrt. Menjünk ki, és tekerjük le a termosztátot (előtte beszéljünk róla az őrszemmel), az őr így felveszi a kesztyűjét. Adjuk vissza neki az eredeti kulcsokat. Menjünk fel, és próbáljuk belemártani az ál-kulcsunkat a festékes bödönbe – nem fog menni, mert a festő elzavar. Menjünk le, és hívjuk fel Nicole-t, majd szóljunk a festőnek, hogy valaki keresi telefonon. Ahogy elment, mártsuk bele szépen a kulcsot a festékbe. Menjünk le, és kérjük el az őrtől ismét az eredeti kulcsokat, menjünk a mosdóba, cseréljük ki a kulcsokat, és az ál-kulcsot adjuk vissza az őrnek. Hívjuk fel ismét Nicole-t. Az őr szól a festőnek – használjuk ki a zűrzavart, és menjünk be a lezárt ásatásra. A szobor előtt tegyük le a serleget, és vizsgáljuk meg alaposan a megjelenő tükörképet. Irány Spanyolország.

VILLA DE VASCONCELLOS - ismét

Menjünk be a villába, és keressük meg a kis szobát – innen vegyük magunkhoz a tükröt. Fel az emeletre, beszéljünk a grófnővel a serlegről. Irány a mauzóleum: vegyük magunkhoz a hosszú botot, csukjuk be az ablakot, a zsebkendőt tekerjük rá a bot végére, majd gyújtsuk meg a gyertyával. A feladat az, hogy a mennyezetről lelógó nagy gyertyát sikerüljön begyújtani a bot segítségével – most már könnyű dolgunk lesz. Várjuk meg, amíg előkerül a kulcs. Markoljuk fel a Bibliát is (balra lesz), aztán menjünk vissza a grófnőhöz, és beszéljünk vele a kútról. Az öreg kút felelésheez szükségünk lesz egy vízkereső "varázsbotra". Menjünk a locsolócsőhöz, nézzünk fel a fára - itt a mi botocskánk. Beszéljünk róla Lopezzel, és álljunk neki a keresésnek – véletlenül rá is akadunk a kútra, még ha nem is azzal a módszerrel, ahogy eredetileg gondoltuk ... (
Ereszkedjünk le, és próbáljuk meg kinyitni az oroszlános ajtót. Ugorjunk egy nagyot (különben finito), majd a tükör és a beszűrődő fény segítségével vizsgáljuk meg az ajtót ismét. A lyukba illesszük bele a kőkulcsot, erre az kinyílik. Hátborzongató látvány tárul a szemünk elé...
Vissza a grófnőhöz, majd irány Párizs, és Nicole. Hosszú dumcsi (Andre is ott van), aztán irány az utolsó nagy helyszín, Bannockburn, Skócia!

BANNOCKBURN

A vonaton dumcsizzunk el Nicole-lal, aztán távozzunk a fülkéből. Induljunk el balra, egészen addig, amíg össze nem futunk Guidoval. Vissza a fülkébe: Nicole eltűnt. Menjünk be a miénk mellett lévő fülkébe, és győzzük meg a futballrajongó emberkét, hogy segítsen nekünk. Ablak kinyit, mászunk fel a vonat tetejére, és induljunk el jobbra (ha balra indulsz, akkor kellemetlen, megrázó élményben lesz részed). Találunk egy létrát, másszunk le, és villámgyorsan húzzuk meg a baloldalt található vészféket. Duma Kahn-al, induljunk jobbra, szabadítsuk ki Nicole-t, aztán távozunk balra.
Induljunk a templomhoz. Menjünk be, a szemetet alaposan kutassuk át (négyszer). A sok kacat közt találunk egy fogaskereket, ezt illesszük bele az ajtón látható oroszlánszerűség szemébe. Kar letör, így újabb kerékhez jutunk: ezt nyomjuk a másik szemébe, a kart meg a szájába. Ajtó kinyílik, tanúi lehetünk a titkos szekta összejövetelének. Látni fogunk pár ismerős arcot (juszt se árulom el hogy kiket, gonosz vagyok!). Érkezésünk hatására aranyos kis lövöldözés indul be. Az életben maradt tagok minket üldöznek, nálunk a fáklya, előttünk a puskapor... Na vajon mit kell itt csinálni? Igen, hajítsd bele. Robbanás, templom összedől, mi kimenekülünk, happy end.
No, ennyi lett volna a Broken Sword: The Shadow of the Templars. Jöhet a második rész, sőt a harmadik, mert The Sleeping Dragon címmel már az is készül a Revolution boszorkánykonyhájában - várhatóan jövő év szólíthatjuk magunkhoz. Remélem, a végigjátszás segítségével mindenki elboldogul a játékkal, ha mégis elakadnál valahol, gyere a www.576.hu forumára, segítek!

Liquid

A XXI. SZÁZAD VEREKEDŐS JÁTÉKA???

Calburnál nem győztem ámuldozni, milyen lélegzetelállítóan néztek ki a karakterek. Ugyan ez volt a DOA3-nál is. Tekken 4 ebben a kérdésben nagyon gyengén szerepel. Az emberek jól láthatóan szögletesek, igaz csak egy kicsit, de látszik. Ráadásul ez azoknál a karaktereknél jön elő igazán, akiken kevesebb a ruha és látszik a testük pld. Heihachi. A PS2 tudását ismerve sokkal szebbre meg lehetett volna őket csinálni. PS1-en még elnéztük a szögletességet, de itt már nem! Csak meg kellet volna nézni a DOA2-őt, vagy mondjuk Soul Caliburt, utóbbiért nem is kellet volna messzire menni, hiszen ugyanúgy Namco munka. A DOA3-hoz nem is érdemes hasonlítani a szereplőket, mert sokkal gyengébben néznek ki. Aztán ott van a karakterek mennyisége is. Ez a 23-as szám jól hangzik ugyan, de ha belegondoltok több volt ennél a Tekken 2-ben is, jól lehet ott azért az ikerkarakterek száma több volt. Nem is azt vártam, hogy a Tekken Taghoz hasonló mennyiség legyen, mert magával a 23-as számmal nincs baj sokkal, inkább az igazi új küzdőstílust képviselő szereplők hiányoznak. Minden szereplő a már megszokott stílusban bunyózik, semmi olyan (vagy annyi) újdonság, mint ami a Tekken 3-ban volt. Mindösszesen három olyan ember van, aki teljesen új formában küzd. Ezek Steve, Marduk valamint Jin. Utóbbi most a karate stílust vette fel – ez érdekes mert a régi mozgásai nagy részét elfelejtette. Ez bizony szegényes mennyiség, sokkal több új stílusú szereplőt vártam volna el. Jó, hogy itt van újra Lee a kettőből, de ő sem új, ugyanaz, mint volt. Itt van még Combot is, de ő egy robot textúrába bujtatott Mokujin, tehát mindig a többiek stílusát veszi fel. Az ikerkaraktereket pedig véglegesen el kellett volna hagyni. Ez egy jó energiatakarékos és könnyű megoldás volt PS1-en és el is fogadtuk, hisz mindenki ismerte a gép technikai korlátjait. No, de PS2-őn nem igaz, hogy szükség van erre az idejét múlt megoldásra! Igenis elvártam volna, ne legyenek ikerkarakterek, vagy ha már vannak, akkor nekik is legyen önálló stílusuk és mozgásaik. Nem, hogy ezek nincsenek, hanem még saját megnyerésük és történetük sincs, sok esetben! Nagyon-nagyon hiányzott a különleges harci stílus képviselő karakterek. Ilyen volt a Tekken 3-ban Gon és Dr. Boskonovich. Jó hogy nem voltak a legjobb szereplők, de egyedi ízt és hangulatot adtak a játéknak, különleges képességeikkel és harci stílusukkal. Ezeket én személy szerint unikum karaktereknek hívom, annyira különlegesek voltak. Most hol vannak ezek vagy ezekhez hasonlók? Mellesleg hol van Jack? Miért kellett egy ilyen fontos és a játék arculatát meghatározó karaktert kihagyni a játékból? Jó hogy nem volt soha a kedvencem, de azért mindig hozzájárult ahhoz a képhez és hangulathoz, amit Tekkennek hívunk. És ez vonatkozik Annára is!

Az elkapások sem tetszenek. A visszatérő szereplők ugyanazokat az elkapásokat használják, amit még a Tekken 1-ben is láthattunk. Újakat kellett volna kidolgozni, mert már kezdenek unalmassá válni, egyszerűen már nincs miért használni őket, mert már jól ismerjük mindegyiket. Akkor ott van a szereplők ruházatának mennyisége. Szokás szerint legtöbbjüknek kettő, maximum három cucca van. És ez már így van a Tekken óta. Nem lehetett volna esetleg mindenkinek több ruhát készíteni, mint a DOA sorozatban? Úgy érzem legalább öt dukálna mindenkinek. Furcsa volt látni Kumát és Pandát is. Ők ugyanis összementek! Szó szerint, ahogy mondom, sokkal kisebbek, mint az előző részekben. Ez oltári hiba, mert régen ezek voltak a legnagyobb termetű szereplők, most meg alig nagyobbak, mint Xiaoyu. Nem volt elég poligon hozzájuk? Akkor Marduk miért nagyobb, mint ők? Ez talán a játék legnevetségesebb hibája! Nem tetszettek a megnyerések sem. Egyrészt az intróhoz képest szerintem jóval gyengébb minőségűek! A szereplők gyengén vannak kidolgozva (Heihachi füle szögletes!), és tartalmilag is unalmasak. A Tekken 3-nál a CD kicsi tárolókapacitásának fényében rövid ám annál tartalmasabb és sokszor szórakoztató filmeket láthattunk (lásd. Yoshimitsu, Mokujin, Gon, Bryan megnyeréseit), és így volt ez a Tekken 2-nél is.

A Tekken 4-ben hosszabb filmeket láthatunk, de a legtöbbjük borzasztó unalmas és semmitmondó. Még egyszer mondom, hogy minőségileg sem megfelelő! Nekem személy szerint hiányzott egy Profile menü, ahol mondjuk kedvenc szereplőinkről nézhetünk meg képeket és információkat. Hasonló volt már a Soul Caliburban is, ahol több száz képet zsúfoltak a játék lemezére. Itt miért nem tették meg és miért nincsen hasonló? A játékmenet sem valami nagy szám. A Soul Caliburral napokig játszottam mire minden képet és szereplőt előhoztam, a Tekken 4-nél pedig 3 óra alatt már mindenki megvolt, és mindenkivel végig is vittem a játékot. Mellesleg kicsit mintha csalna a gép, mert sokszor sokáig védekezik és érthetetlen módon tér ki az ütések és rúgások elől. Szerintem túl kevés a zeneszám a játékban. Régebbem minden szereplőnek saját zenéje volt, és lehetett választani a játéktermi (Arcade) és remixelt otthoni (Arrange) számok között. Most annak ellenére, hogy DVD-n van a játék csak Arcade számok vannak (kb. negyed annyi mint a Tekken 3-ban és nem szereplőknek hanem a pályáknak van zenéjük) és azokból is kevés. A pályákból is lehetne több. Nem tudom javítanak e valamit az angol verzióban a játékon (itt most tartalmi dolgokra gondolok), de nem valószínű, hogy az összképen bármi is változna. Pedig csak akkor nevezhetnék a legjobb Tekkennek a Tekken 4-nek, ha ezen hiányosságok egy részét kijavítanák, így csak szimplán egy jó verekedős játékról beszélhetünk.



AMI TETSZETT

Az a hangulat volt. A szokásos jó Tekkenes hangulat, újra itt van és magával ragad. Köszönhető ez a zenéknek is, hiába van belőlük kevés, azért jók a számok, még ha szerintem a Tekken 3-ban jobbak is voltak. Jók a játékmódok és új mozgások is vannak dögivel. Megint órákig fog tartani, hogy újra megtanuljuk a kedvenceink legjobb mozgásait és fogásait. Emberenként több mint 60 féle mozgás van, ami hihetetlen mennyiség és soha egy verekedős játék nem produkálta még ezt. A 3D-s pályák is új színt hoznak. A szereplők animációi is rendben vannak, mindenkinek művészi a mozgása. A grafikával kapcsolatban, annyit mondhatok, hogy PS2-őn a legszebb verekedős anyag a Tekken 4. Annak ellenére, hogy a pályák nem túl nagyok feltétlenül kiemelendő, hogy csodálatosan szépek, köszönhető mindez a 60 fps mozgatási sebességnek! A háttérben mindig történik valami. Helikopter repül el a hátérben, szurkolók hada vesz minket körül, vagy éppen egy csodálatos erdőben küzdünk. Itt jegyezném meg, hogy a szurkolók nemcsak dísznek vannak! Többször előfordul, hogy ha közeledünk hozzájuk, kitérnek előlünk vagy elszaladnak. Ráadásul a Harcosok Klubját idéző Underground pályán olyan közel állnak hozzánk, hogy gyakran egy-egy ütés vagy rúgás őket éri! A legszebb pálya bizton állíthatom a dzsungeles (Jungle). Gyönyörű 3D-s fák láthatók mindenütt, ami már önmagában is szép, de mind ezt a vizuális maximalitást tetézi, hogy egy kis tavacskában küzdünk. Ez annyira szép, ami miatt nevezhetjük ezt a pályát DOA3 minőségűnek! Persze a többivel sincs baj, hisz a tengerparti (Beach) is elképesztő, nem beszélve a Laboratory-ról, ahol egy vékony füstfelhőben harcolunk. Csodás! Sokkal látványosabb és szebb, mint a Virtua Fighter 4. Természetesen most is a legjobb szórakozás a VS mód. Hatalmas bunyókat lehet rendezni, és azt hiszem ebben a tekintetben, most is maximális az anyag. Órákig fogjuk püfölni egymást, ahogy tettük azt a Tekken előző részeinél. Baráti társaságoknak mennyei szórakozás lesz. Megint beindulhat az ordítozás, joy csapkodás, és a vádaskodás, hogy csak azért nyert ellenfelünk, mert valami csaló mozgást használt. Ó istenem, milyen jó is a Tekken VS módban! Aki ezt egyszer megtapasztalja, az nem tudja letenni! Persze mikor az embert 25-jére verik el UGYANAZZAL a mozgással kicsit ideges lesz (mint én, aki zsinórban kb. ennyiszer kapott ki az undorító Bryan lábsöprő mozgása miatt a Tekken 3-ban), de ez hozzátartozik a Tekken hangulatához. Javítottak az esélyeken is, értem ez alatt azt, hogy ha valaki földre kerül nehezebb rugdosni ott! Ez pozitív dolog! Mellesleg, kicsit mintha kevesebbet sebeznének a mozgások (kb. 20%-kal kisebb a sebzés)! Ezért egy menet kicsit tovább tart. Nagyon jó a Force mód, van benne kihívás, elég kemény dolog lesz teljesíteni.

KONZEKVENCIÁK

A fentebb említett hiányosságok szerintem időhiányra vezethetőek vissza. Túl hamar megjelent a játék, még várni kellett volna 6-9 hónapot a megjelenéssel, még tovább turbózni a stuffott és úgy kiadni. Szerintem a Namco kicsit ellustult és nem hozta ki a maximumot a Tekken 4-ből. Lehet, hogy úgy voltak vele, hogy nem fáradnak, mert a cím a név úgyis eladja a játékot. Utálatos dolog ez, de sajnos ilyen érzésem volt a játék alatt. Miért nem lehetett egy megreformált kicsit átalakított játékmenettel előrukkolni, mint tették azt a Soul Calibur esetében? A helyenkénti minőségi romlásról nem is beszélve. Kicsit talán elszaladt a ló a Namco alatt. Hangsúlyozom azonban, hogy a Tekken 4 jó játék, talán az eddigi legjobb verekedős játék PS2-re, de sokkal többet vártam, mint amit kaptam. Mert a PS2 tudását és a DVD tárolókapacitását nézve, sokkal többet is kaphatunk volna és úgy érzem sokkal többet is megérdemeltünk volna! Nem jó dolog a kapkodás, ezt a Namconak is be kellett volna látnia. A Tekken 3-nál hátra dőltem a fotelben és azt mondtam: "Ez az, ez a PS1-hez képest tökéletes verekedős játék". Itt viszont végig hiányérzetem volt. Ha grafikát leszámítom, akkor tartalmilag kevesebbet kaptunk, mint a Tekken 3-ban! Mindenképpen kiemelném, hogy a játék jobban tetszett, mint a Virtua Fighter 4. Sokkal szebbnek és tartalmasabbnak tartom a Tekken 4-et. Sokkal jobb is lehetett volna azonban, kár hogy nem használták ki a lehetőségeket kellőképpen.

Veres Miki





TEKKEN 4

NAMCO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (151KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ UGYANOLYAN HANGULATOS, MINT A TÖBBI TEKKEN, KIVÁLÓ GRAFIKÁJÚ PÁLYÁK
× AZ EGÉSZ JÁTÉK HIÁNYOS

8.5 pont



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
Luigi's Mansion
Teljesen megrémít!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

Az utóbbi hónapokban sok olyan játék is megjelent a piacon, ami több, mint jó! Erre a legújabb példa a Freekstyle, az a fajta program, amivel nemhogy órákig, de napokig el tud játszani az ember. Vannak azok az esték, melyeken egy nehéz nap után hazamegyünk és nincs semmihez sem kedvünk, csak kicsit kikapcsolódni. Ilyenkor pont a tévében sincs semmi, nem beszélve a haverokról, akik pont dolgoznak, tanulnak vagy éppen az államvizsgájukra készülnek. Ha abban a szerencsés helyzetben vagytok, hogy ilyenkor van egy PS2 a szobátokban az esetek magas százalékában egy olyan játékot érdemes keresni, amivel hosszan és különösebb feszültség nélkül le tudjátok foglalni magatokat.

Anno ilyen volt az SSX is, amit nem véletlenül hozok fel példaként, hiszen a Freekstyle szinte teljesen megegyezik ezzel a játékkal, mégis alapjaiban különbözik tőle. A legnagyobb pozitívum a programban az a fajta lekötő képesség, amivel







nagyon kevés játék rendelkezik, különösen a Motocross világból. Egy keveset érdemes beszélni a program megszületéséről is, mivel ez már magában elég érdekes. A Studio 66 már jó ideje dolgozott egy motoros játékon, de a fejlesztők napróI-napra egyre jobban kezdték unni a játékot. Nem nagyon tudták, hogy mivel lehetne feldobni a programot, amikor egyik grafikus előállta az ötlettel, hogy dobják az eddigi irányítást és engine-t a kukába és vegyék át az SSX mozgatását és grafikai megoldásait mindössze annyi változtatással, amennyit a snowboard és a motorcross közötti különbség megkíván.

EZ IS TRICKY, BÁR NEM SNOWBOARD!

Az EA Sports már jó ideje vevő minden nagyképű, extravagáns, extrém sportot bemutató játékra, így pillanatok alatt sikerült nekivágni a fejlesztésnek és az eredmény egy színvonalas program lett, amin tökéletes érezni azt a fajta elhivatottságot, amit a programozók érezhettek a játék "összerakása" közben. Mint az SSX sorozatnál, itt is rengeteg motoros karakter van a játékban, és bár ezeket egytől-egyik valós személyekről mintázták (akik még az előző játéktervnél lettek bedigitalizálva) sikerült teletömködni őket rengeteg mondattal és mozdulattal, hogy az Electronic Arts sikeresnek mondható EA BIG termésébe mint tartalmilag, mint hangulatilag tökéletes beilleszkedjen a Freekstyle.



A programban motorokkal kell versenyeznünk a világ legextrémebb pályáin, időre, ellenfelek ellen és ami a legfontosabb: pontot gyűjtve! Eme utóbbi részt szokták a legjobban elrontani a készítők, mivel rendszeresen sikerül olyan játékot alkotniuk, melyben bár több száz trükk van (legyen az motocross vagy akár gördeszka) egyszerűen végrehajtani lehetetlen őket, mert negyvenháromezer kombinációt kell vágni fejből, így erre igazából csak azoknak van esélye, akik a Mortal Kombat sorozaton nőttek fel és speciális szürkeállományuknak megfelelően percek alatt megtanulnak minden gombvariációt.

Ebben a játékban erre nincs szükség, mivel a lehető legegyszerűbb irányítást sikerült megalkotni a készítőknek, ami annyit jelent, hogy gyakorlatilag minden gomb megnyomásával be tudunk mutatni egy trükköt, és ha a gombokat sikerül kombinálnunk, akkor ezek a trükkök hatványozódnak.

Azt, hogy mennyi pontot kapunk a mutatványunk időtartama határozza meg. Minél tovább maradunk a levegőben, annál magasabb értékű lesz a produkciónk, viszont ha túl sokáig bravúrozunk és esetleg elesünk a motorral, minden pontot elveszítjük.

Minél nagyobb sebességgel ugrunk bele a mutatványba annál több időnk marad rá. A pálya különböző pontjain egyébként vannak olyan karikák, fotocellák és egyéb dolgok, melyek alapból pontot érnek egy esetleges érintésnél. Persze ezek nagy magasságban, vagy rejtett helyeken vannak, így ne számítsatok arra, hogy könnyedén megtaláljátok a pályákon.

Az ellenfelek nem túl sportszerűtlenek, de mint sok játékban, itt is lehet velük verekedni és ha ügyesen püfölitek őket, jelentős előnyre tehettek szert. Fontos leszögezni, hogy a versenyek végeredményét nem csak a helyezésetek dönti le, ez annál sokkal összetettebb! Tény, hogy ha nagyon gyorsan végigsprinteltek a pályán, elég messze eljuthattok, de elérkezik a pont, ahonnan a gép már a trükkök számát szorozza fel a helyezésért kapott pontokkal, így bármennyire is gyorsak vagytok, lehettek akár utolsók is az első helyről.

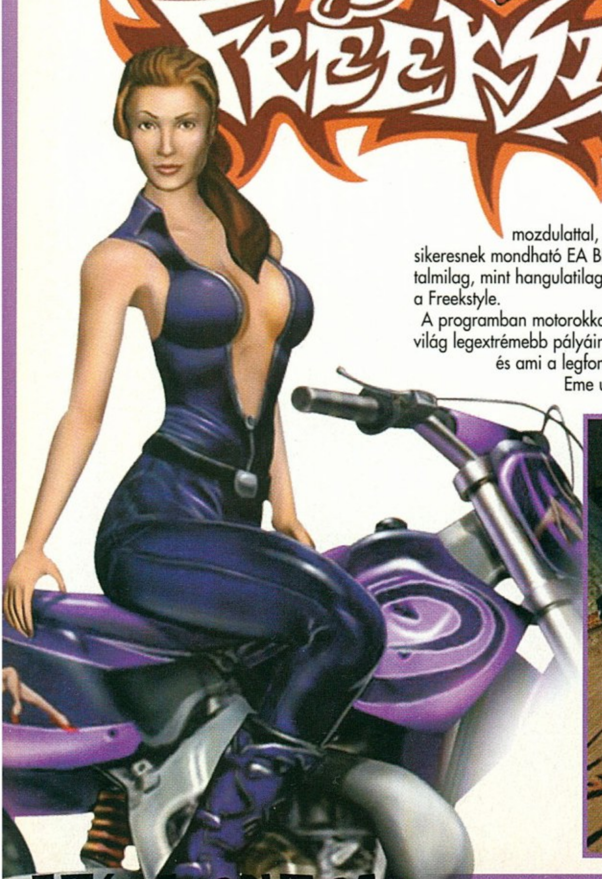
Érdekesség, hogy ez működik visszafelé is, így ha nagyon elszaladtak az ellenfelek és semmi esély nincs a behozásukra, megpróbálhattok nekiállni és agyba-főbe trükközni így ha elég ügyesek vagytok, a szerzett pontok továbbjuttathatnak. Persze mondanom sem kell, hogy igazából az a király, ha elsők vagytok úgy, hogy szanaszét ugráltátok közben magatokat.

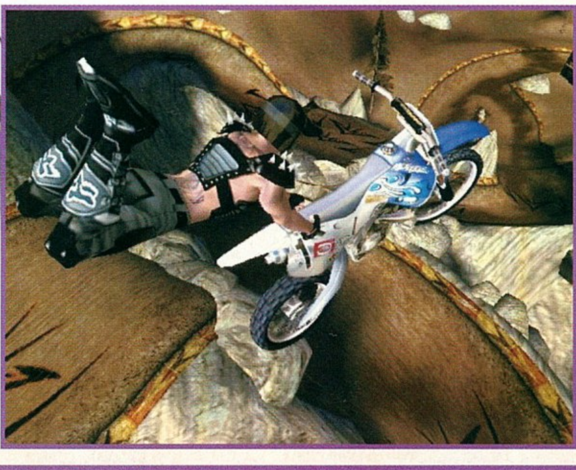
Még itt kell megemlíteni a freek-o-metert is, ami az ugrások alatt töltődik, és abban van szerepe, hogy milyen sebességet érünk el és milyen biztonsággal tudjuk végrehajtani a mutatványokat. Amikor ez a freek-o-meter feltöltődik, a gép tudatja, hogy a freekout zónában vagyunk és ettől kezdve felgyorsulva és szuperbiztonságos mozdulatokkal tudunk parádézni a levegőben.

Persze itt is el lehet esni, így ne bízzátok el magatokat, hiszen ha elestek, bizony lenullázódik a gép és kezdődik minden előről. Ráadásul egy verseny időtartama átlagosan egy ilyen feltöltésre elég, esetleg kettőre, ha nagyon jók vagytok és minden ugrásnál parádéztok esésé nélkül, így ha eltaknyoltok, akkor abban a versenyben már nem lesz újra lehetőségetek az újratöltésre. Zeneileg is sikerült úgy megkoreografálni a játékot, hogy a motorosok hangulatát és életfelfogását idézze, így ha akarnék sem tudnék olyat mondani, ami negatívumnak számít a programban. A pályák kialakítása is lenyűgöző, bár tény, hogy egyes vonalvezetések olyan szigorúak, hogy szinte lehetetlen bevenni őket száguldozás közben, bár az is tény, hogy ha ügyesen csináljátok a megfelelő lendület megszerzése után egyszerűen át tudjátok ugrani ezeket a pontokat.

Remélhetőleg idővel készül még bőven ilyen játék, mert annak ellenére, hogy alapvetően egyszerű, nem lehet azzal vádolni, hogy buta lenne, sőt! Sokan fogják azt mondani, hogy egy sima SSX klónról van szó, de ha úgy fogjuk fel a programot, mint egy jól bevált séma vagy sorozat újabb folytatása, tartalmas és ami ennél sokkal fontosabb: jó játékot tudhatunk magunkénak. A hónap tippje részemről...

aDaM





FREEKSTYLE

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (130KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ BAROMI JÓL JÁTSZHATÓ
× NEM ÚJDONSÁG

9.5 pont

A talán nem is olyan távoli jövőben… Amerikán erőszakhullám söpör végig. Részben a világot rettegésben tartó "szürke ragály", részben a terrorista támadások okán egy fajta anarchia alakult ki a szabadság földjén. A "szürke ragály" minden eddigi természeti csapásnál pusztítóbb volt…a föld lakosságát megtizedelve íratta be magát a történelemkönyvbe, úgy, hogy még a nevétől is rettegjenek. Ha pedig ez nem lett volna elég, a terroristatámadások közül is kiemelkedett egy, amelyik mocskosabb, és megrázóbb volt társainál. A francia "Silhouette" csoport egy átlagos napon lépett működésbe az újvilágban, méghozzá úgy, hogy eltűntette a szabadságszobor fejét. Egy nagy bumm, és már sehol sem volt a jelkép arca. Szörnyű tragédia volt ez az itt élők számára, és mindent megtettek, hogy ilyen többet soha ne fordulhasson elő. Megalakult az UNATCO, ami a nemzetközi terrorista szervezetek felszámolásán dolgozott. Még jól is dolgozott ugyan, de az élet így is gyökeresen megváltozott…az emberek alig mertek kimenni az utcákra, sötétedés után pedig járókelőket már egyáltalán nem lehetett látni. Ilyenkor már csak a katonák, és az őrszemek merészkedtek ki az utakra. Időnként zendülések zavarták meg az állandósult csöndet…nem volt ritka, hogy a gyógyszerhiányban szenvedő lakosság téves riasztással mentőket hívott, azután megtámadta a kiérkezőket, és elvitte az egészségügyi csomagokat. Bár az UNATCO ezzel a problémával még meg tudott volna küzdeni, de még egy komoly ellenfél akadt a számukra az erőszakoskodó nyomornegyedek mellett. Az NSF nevű terroristaszervezet mindig kitalált valamit, hogy a védelmiek ügynökei ne unatkozhassanak. Most, az utolsó éjjel például megtámadták ők is a bázisunkkal körbevont szabadságszobor maradékát, majd még egy-két robbantást szerveztek a város többi pontján is. Ideje lenne eltörölni őket a föld színéről, és én pont ezért érkeztem, mint az UNATCO egyik legjobban végzett ügynöke. Az NSF ideje lejárt, és ezt én garantálom…

DEUS EX
THE CONSPIRACY
ÖSSZEESKÜVÉS ELMÉLET

PC-RŐL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE…

A DEUS személyében egy újabb PC-s átirattal ismerkedhetünk meg, azon belül pedig egy igen színvonalas alkotással. Az alap sztori már elég jól hangzik szerintem, és ez még fokozódik is a későbbiekben. Feladatunk, hogy az általunk irányított titkos ügynökkel, JC DENTON-nal, megállítsuk a terroristatámadásokat, és hogy felgöngyölítsük az egyre jobban összekuszálódó szálakat. Ebben segít majd bátyánk, PAUL is, aki szintén az UNATCO embere. Természetesen rengeteg csavar van a történetben, a jó, és a rossz fogalma egyre nehezebben értelmezhető majd, mint ahogy az UNATCO, és az NSF szerepe is. Amikor pedig már végre kiderülnek a dolgok, és a két csoport kibékül, akkor jelenik meg a háttérben marionettező igazi bűnös, és újra megkeveri a fejét fogó, egyre nagyobb tanácstalansággal bámuló játékost. Ha pedig azt mondom, hogy mindez egy FPS játék történetének a lerövidített, és leegyszerűsített változata, akkor még több okunk van a megdöbbenésre, hiszen a belső nézetes lövöldözősök nem éppen az agyonbonyolított történetükről szoktak híresek lenni. Márpedig az UNREAL motorral (Még a zenét is ugyanaz az ember kreálta mindkét program esetében…) támogatott DEUS egy vérbeli FPS…tudod, csak a fegyvered látod, mászkálsz mindenfelé, és szanaszét lősz mindenkit. Na jó, mint ahogy a történetnél, itt sem olyan egyszerű a helyzet… Az FPS álca mögött ugyanis egy nagyon komolyan megtervezett taktikai, lopakodós akció áll, némi RPG hatással fűszerezve. Igen, jól olvastad, RPG-t írtam, és ez nem egy hétköznapi dolog, hogy egy lövöldözős játékban ilyet tapasztaljunk. Nem véletlen, hogy a DEUS elnyerte a nagyon megnyerő Év Játéka címet egy csomó fórumon, és szaklapban. Emberünket folyamatosan fejlesztgethetjük az előrehaladás során, és még az utunkat is magunk választhatjuk meg időnként. Beszélgethetünk a különböző karakterekkel, és néha még ezzel is befolyásolhatjuk a történet alakulását. Például találkozunk egy NSF tiszttel, akit meg támadhatunk, de szóba is elegyedhetünk vele, így nagyon fontos információkhoz jutva. Ez a megoldás gyakran visszaköszön majd ránk, tehát nem szükséges mindig csak gyilkolászni, időnként meg kell hallgatni mind az ellenfelet, mind a barátot is. Igazából azonban még az akciók közben sem létszükséglet megölni azt, akivel küzdünk, lényegesen pozitívabb, és humánusabb megoldás, ha csak elkábítjuk, majd elrejtjük a testét. Rengeteg lehetőség vár rád, és ez nagyon jó. Bár még nem tartok ott, hogy értékeljem a bennem kialakult képet, de annyit elárulhatok, hogy ez nem egy hétköznapi akciójáték…



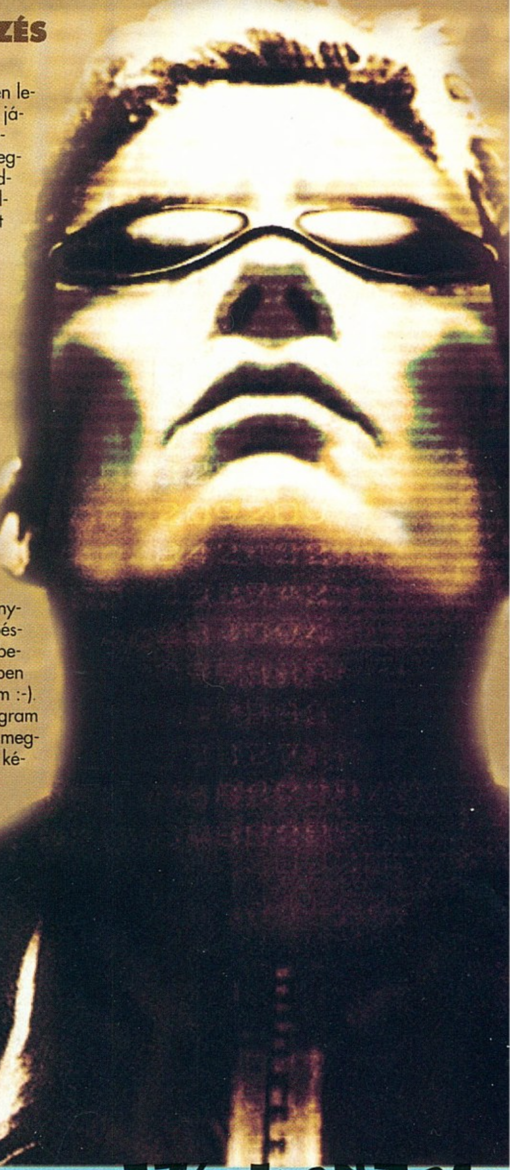
ÜZEMBE HELYEZÉS UTÁN

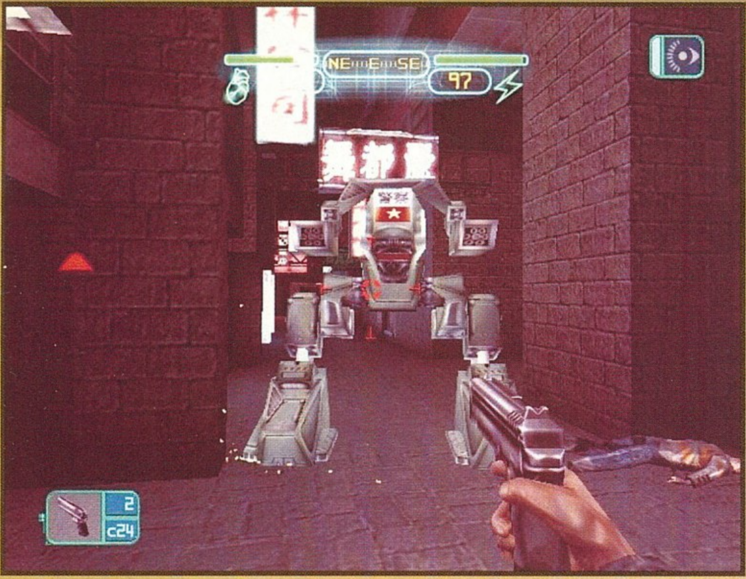
A lemezt behelyezve a főmenüben leszel, itt indíthatsz új, vagy mentett játékot, valamint végigmehetsz a tréning módon is, ami elég jól lett megcsinálva, mindent alaposan a szádba rágnak. Az alapmozgások mellett az összes fontos lépést bemutatják, még azt is, hogy hogyan rejts el egy testet. Ajánlom mindenkinek, hogy itt kezdjen, mert akkor már nem nagyon lesz gond a normál indítás után. Ha ez megvolt, mehet a NEW GAME, ahol először kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi szinten szeretnénk indulni. A könnyű fokozat tényleg nagyon könnyű, a realista mód viszont már túl nehéz, ezért ajánlatos inkább a médiumot, vagy a nehezet igénybe venni. A következő lépésben megválaszthatjuk emberünk nevét, amit én a szépen csengő SILVER-re cseréltem :-).

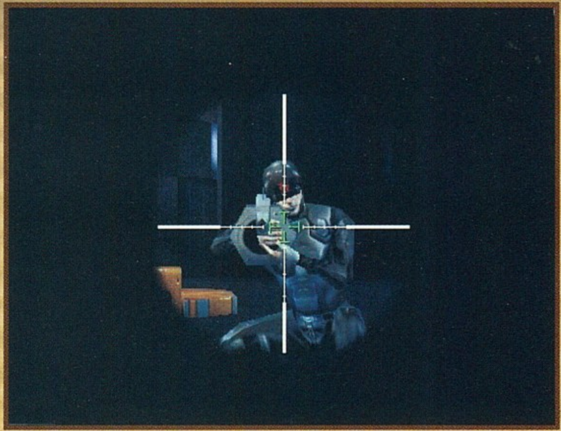
Ami ezután jön, az a program egyik legfontosabb része, a megjelenő táblázaton emberünk képességeit lehet fejleszteni (számítógépes ismeretek, úszás, zárak nyitása, fegyver szakértelem, stb…). Minden szakértelemhez négy fokozat tartozik, és az ún. SKILL pontokból lehet ezeket megvásárolni. A kezdetekben érdemes a technikai, informatikai, zárnyitó képességeinket fejleszteni, mert azokra lesz a legnagyobb szükség. Egy kód feltöréséhez például elengedhetetlen ez a tudás, és minél jobb vagy, annál több időd lesz megoldani a feladatodat. A későbbiekben, a pályák végeztével, azoknak értékeléseként fogsz mindig kapni ilyen pontokat, és akkor építgetheted tovább az embered hozzáértését. Szóval…amennyiben befejezted ezt is, már az első pályán találod magadat, ahol a kalandok elkezdődnek. Az irányítás nem egy nagy kunszt, jöjjenek a fontosabb mozgások. Ahogyan azt már megszokhattuk ebben a műfajban, a bal analóg karral lehet sétálni, a jobbal pedig nézelődni. Az L1 az ugrás, az R1 a lövés. Amennyiben magunk akarjuk beállítani a célkeresztet a likvidálandó személyre, nyomjuk le az L2-t, és használjuk a jobb kart. A guggolás az L3 lenyomásával érhető el, az R3 az újratöltés. Ha távcsöves puskád van, az R2 segítségével közelíthetsz, és léphetsz ki abból. Az X az akciógomb, vagyis ezzel nyithatod az ajtókat, és ezzel veheted fel a tárgyakat. A le,





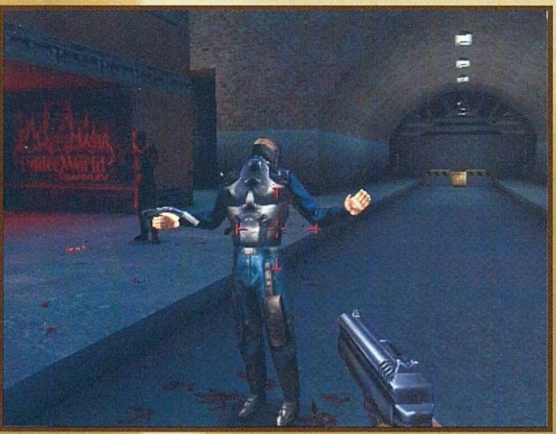












és fel nyíllal váltogathatsz a fegyverek között, valamint el is dobhatod azokat (vagy mást, ami a kezedben van...). A Négyzettel lépsz be az eszközökhöz, itt találhatóak a fegyverek is, de az életerő növelők, és egyéb szerszámok (zárnyitók, kódfeltörők, stb...) is itt raktározódnak. A Körrel azt tekintheted meg, hogy milyen beültetéseid vannak már, és kiválaszthatod, melyik képességeidet akarod használni ezek közül. A SELECT lenyomásával megnézheted az éppen aktuális feladatot, küldetést, a START pedig megnyitja a főmenüt, ahol mentheted az állásodat. Hát, körülbelül ennyi az irányítás. Amire oda kell figyelned a játék során... Soha ne kelts nagy zajt, és ha tudod, guggolva, hátulról közelítsd meg a járőröző katonákat, hogy ne vegyenek észre. Használj halk fegyvereket, ne vond magadra a figyelmet, a testeket pedig rejtsd el. Amennyiben lejjebb ment az életerőd, használhatod a medikus robotokat is, de élhetsz az egyéb eszközökkel is, mondjuk én az italok közül inkább a szódát ajánlanám, mert a bortól elkezdesz szédelegni, és nehéz lesz így az irányítás, és a küzdelem. Az aknákra, falra tapasztott robbanó szerkezetekre ügyelj nagyon, mozgásra kapcsolnak be, de ha ügyes vagy le is veheted őket, és így gazdagíthatod az eszköztáradat. Ezzel kapcsolatban fontos még megjegyezni azt is, hogy sok bomba nem csak hogy felrobban, de még gázt is kibocsát magából, tehát nem érdemes belefutkározni a megjelenő felhőbe. Ezek a legfontosabbak, tartsd be őket, és akkor nem lesz komolyabb problémád.

GONDOLKODOM, TEHÁT LŐVÖK...

Hát igen...a gondolkodás fő feladatot játszik ebben a programban, és ez nagyon jó. Már a PROJECT EDEN tesztelésénél is említettem, hogy mennyire örülök annak, hogy néha nem csak az akcióra, hanem a taktikázásra is hangsúlyt fektetnek a készítők, és ez mennyire ritkaságnak számít (nem is meglepő, hogy ezt is, és azt is az EIDOS adta ki...). Az pedig, hogy még a történetre is nagy súlyt fektettek, még inkább emeli a DEUS értékét. Mert hát ritka az ilyen, valljuk be. Többnyire az agyatlan akció a domináns ebben a stílusban, és nem pedig az, hogy taktikázzunk, beszélgessünk, lopakodjunk, és mindeközben még meg is lepődünk a sztori váratlan alakulásain. A fő vonal egy különleges, frissen kifejlesztett fegyverhez kapcsolódik, de a rengeteg mellékszál (mit titkol a testvérünk, ki a jó, és ki a rossz, és hasonlók...), és fordulat nem engedi, hogy unatkozzunk, akár egy percig is. A mesterséges intelligencia is kimutatja a foga fehérjét, hasonlóan az MGS-ben tapasztaltaknál, itt is keresik egymást az őrök, valamint kutatnak utánunk, ha felfedeznek. Ez mind nagyon jó, és nagyon szép, de mint tudjuk, azért tökéletes játék nem létezik, és ez igaz most is. A grafika nem rossz, de erősen el kellett gondolkoznom azon, hogy jó, vagy közepes osztályzatot érdemel-e. Az UNREAL motor kicsit már régi, és ez meg is látszódik. A karakterek ugyan elég szépen vannak kidolgozva, de a tereptárgyak sajnos sokszor nagyon csúnyák, ez pedig lerontja az összképet. A környezet egyhangú idővel, és kicsit kidolgozatlan. Ami azonban még inkább a közepes osztályzat felé terelte a gondolataimat, az a sokszor feltűnő akadozás volt. Sajnos nem úgy megy a frissítés, ahogy kellene, és ez még többet ront az amúgy sem tökéletes összképen. A játszhatóság elég jó, de nem tökéletes. Az azonban zseniális, ahogy a hétköznapi dolgokat belekeverték a játékba. Gondolok itt arra, hogy a bortól kicsit becsípünk, vagy arra, ahogy a kábító lövedékektől elbizonytalanodik a lépésünk, időnként remeg a kezünk...ezek mind dobnak egy nagyot a hangulaton, ami már-már tökéletes. Tényleg úgy érezzük magunkat, mintha a történet főszereplői lennénk, a sztori változásai pedig ugyanúgy hatnak ránk, mintha csak át is élnénk őket az életben. A zenék háttérbe szorulnak általában, ezért nem is túl értékelhető, a hangok viszont nagyon jók. A mellékszereplők, járőröző katonák beszélnek hozzánk, a sétálgató őrszemeknek (olyanok, mintha kis lépegetők lennének...) pedig megrengetik a földet a lábunk alatt (persze ezt érezteti velünk az irányító is, elég rendesen...). A szavatosság pedig tényleg kiváló. Akár hónapokig, vagy egy fél évig is lekötheti a mindent felderíteni kívánó játékost, és ez elég nagy szó. Talán még az sem okoz szívfájdalmat, hogy semmiféle multi mód nincs a programban. Szóval a DEUS egy nagyon jól sikerült anyag. Hogy pontosan mi okozza a sikerét, nem lehet pontosan megállapitani, hiszen rengeteg összetevőből áll össze a teljes kép. A hangulat, a történet, a karakterfejlődés, az óvatos, megfontolt haladás, lopakodás mind részét képzik annak a lehengerlő érzésnek, ami az önfeledt gombnyomogatás közben jelentkezik. Úgy emlékszem, hogy régen találkoztam már ennyire összetett programmal, és azt pedig egyáltalán nem gondoltam volna, hogy egy FPS ennyire kidolgozott, és ennyire ÉRDEKES lehet. Mert valóban érdekes, és aki neki áll, az nehezen tudja majd abbahagyni. Azonban a kezdő játékosoknak nem annyira tudom ajánlani, mert nekik talán kicsit bonyolult, és nehéz lehet, de az öreg rókáknak, tapasztaltabbaknak mennyei érzés lesz majd leülni ez elé a stuff elé. Lehet próbálkozni, nem fogjátok megbánni...

BÖJTÖS GÁBOR



DEUS EX - THE CONSPIRACY

EIDOS/ION STORM

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

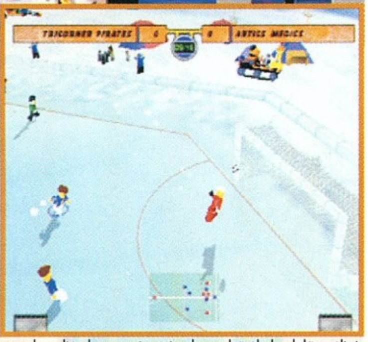
1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (109KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ ÖSSZETETT, ÉS NAGYON KIDOLGOZOTT FPS
× RÉGI GRAFIKUS MOTOR, EGY-KÉT KISEBB HIBA

8.5 pont



Lego Football Mania



Nem minden focijátéknak kell tökéletesen szimulálni a játék valós hangulatát, és ezt leginkább a Lego Football Mania készítői vallhatták, amikor nekiláttak összerakni a játékot.

Ebben a programban a klasszikus teremfoci hangulatát ötvözték a fejlesztők a szponzor nyilvánvalóan híres figuráival és közelebbről megvizsgálva a progit tulajdonképpen nem is lett olyan rossz az eredmény!

Az elmúlt pár hónapban jellemzően sokszor kaptam erősen gyermekeknek készült programokat, tesztelésre, így nem is lepődtem meg, amikor megláttam a dobozon a 6-10 éves gyerekeknek szóló címkét, így ne is várjátok, hogy komoly és tartalmilag kimerítő értékelést írok a programról, inkább próbálom pár mondatban érzékeltetni, hogy stílusilag milyen lett a legós foci.

Kezdjük azzal, hogy a játék azok közé a fociprogramok közé tartozik, melyekben lehet gólt lőni úgy, hogy jó nagyot rúgunk a labdába a saját kapunk előtt. Igen, itt át fog repülni a pályán és még a végén betalálunk az ellenfél hálójába.

Mindenféle szupermozgást lehet még alkalmazni a mérkőzések során, mint a sprint, szuper csel vagy egy rakéta erejű lövés. Több csapatban folynak a küzdelmek, de alapvetően 4 különálló banda van, mint választható "mancsaft". Lehettek cowboyokkal, vagy játszhattok kis lovagokra hasonlító babákkal. Mindenki dönthet magának, hogy leginkább mire emlékeztetik ezek a figurák. Maga a játékmenet is kicsit gyermetegre sikerült, de mondhatom, hogy könnyen kezelhető és hamar megérezhető. Ettől függetlenül szeretnék figyelmeztetni minden olyan játékost, aki a Fifa-sorozaton nőtt fel, hogy ne várjon túl sokat a programtól és ne reménykedjen abban, hogy realisztikusan tudja majd irányítani, mert bizony a számítógép komoly rendszerességgel csal a Lego Football Mania-ban.

A becsúszó szerelések, a különböző lövések és minden apróság, ami a gép által irányított csapatot juttatják gólhoz, mind-mind feltűnően könnyen jönnek össze az ellenfélnek, míg nekünk bizony meg kell szenvednünk egy-egy gólért.

A másik érdekes pont a programban a mérkőzések pszichológiája! Mert az van nekik, ráadásul elég gonosz. Ha ugyanis a mérkőzés alatt úgy érzitek, hogy az ellenfelet könnyen le tudjátok nyomni, várjatok az első általatok lőtt gólig! Az fog történni, hogy a bekapott gól után a kedves opponensek hirtelen elkezdenek játszani, mintha tényleg félnének a vereségtől, ám ezt a pár sorral fentebb említett erősen megkérdőjelezhető gépi segítséggel teszik majd.

Ha könnyen bírjátok a csalós játékokat mindenképp próbáljátok ki, viszont ha agyvérzés közeli állapotba tud hozni egy-egy kérdésesen szabályos gól, akkor meneküljetek ettől a programtól. Grafikailag is azt lehet mondani, hogy jól sikerült a játék, de csak azon a szinten, amit egy 6-tól 10 éves korig terjedő gyerekcsoportnak ajánlanak. Magányos és rosszkedvű estéken esetleg kicsit felvidít, de vigyázatok, mert idegesíteni is tud, de nagyon !

aDaM



ÉPÍTS LEGÓBÓL TAKTIKÁT!



LEGO FOOTBALL MANIA

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (176KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖNNYŰ
× TÚL KÖNNYŰ NÉHOL

6.5 pont



Worms Blast

Valaki emlékszik még a Worms-re?! Hát persze, hogyne emlékeznénk rá, hiszen az a program volt az egyik első "gondolkodtató" játékok közé tartozott, még anno Amigára, és talán pontosan ezért nem tudom hová tenni annak tényét, hogy a legújabb Worms, ami most a változatosság kedvéért a Blast alcímet kapta-nem sokkal jobb egy hétköznapi hátvakarásnál.





Biztos megint csak a kiöregedett tesztelő beszél belőlem, de azt kell mondanom, hogy minimális mértékben volt képes engem lekötni ez a játék. Szinte nem is kell mást tennünk, mit egy kis kukaccal (mert a féregcske szó nekem kicsit pejoratív...) evezni egy csónakban és lehetőleg minél sikeresebben lövöldözni a fejünk fölé. Ehhez van egy remek kis fegyverünk, aminek a tűzerejét és irányát kell csupán megadnunk és akkor könnyedén teljesíthető minden feladat.

Kicsit ismerős lehet egyébként ez a fajta játéktípus, volt ugyanis egy bizonyos Puzzle Bobble, ami a világ minden pontján megőrjítette azokat, akik ezt az egyszerű kirakós, illetve kilövős játékot szeretik, így nem nagyon dicsérhetjük a fejlesztőcsapatot eredetiségükre hivatkozva, ám ettől még a program lehet szórakoztató, különösen azoknak, akik alapjaiban imádják ezeket a kicsit logikai, ám inkább türelmet igénylő programokat.

ÚJRA ITT A KUKACOM!

A séma a szokásos: az általunk célpontként konstatált köveknek különböző színük van és ebből adódóan különböző lövedékeket igényelnek. Kék követ csak kék lövedékkel tüntethetünk el, pirosat csak pirossal, és így megy ez a "végtelenségig". Ezzel idővel megbékéltek ti is, sőt izgalmassá válik a játék, különösen kétjátékos módban. Szabályozhatjátok a kilövés erejét és irányát, azontúl mindig látjátok, hogy milyen színű lesz a következő lövedék, így valamennyire előre tudjátok szervezni a kőfejtést.

Ha grafikailag nézzük a cuccot, be kell vallanunk, hogy nincs nagyon mit nézni rajta. Alapjaiban egy gyerekjátékról van szó, így ne is várjátok, hogy a világ legjobb 3D-s mozgásait végezhetitek el a programban.

A célközönségnek tökéletesen megfelel a történet, hiszen kicsit gyermeteg minden a Worms Blastban. Talán ezért érzem már túl öregnek magam hozzá, de ezt embere válogatja. Jó példa erre a Tetris is, amit szintén ebben a hónapban teszteltem és ott is halálra untam magam. Mégis, amikor a szomszédból a 14 éves srácnak meséltem a dolgot, azonnal bekattant, hogy az milyen jó és neki is megvan, pedig engem a világból ki lehet kergetni vele!

Nekem kicsit idegesítő volt például a Tutorial-mód, mivel annyira gyerekesre sikerült, hogy már-már azt éreztem: hülyét csinálnak belőlem a programozók. Ettől függetlenül zárásként is csak magamat tudom ismételni, miszerint nem az én tisztem értékelni a játékot, illetve az, de csak az én korosztályom számára, amit a fenti cikkben meg is tettem. A jól bevált alapötletet nagy művészet lett volna elrontani...

aDaM

WORMS BLAST

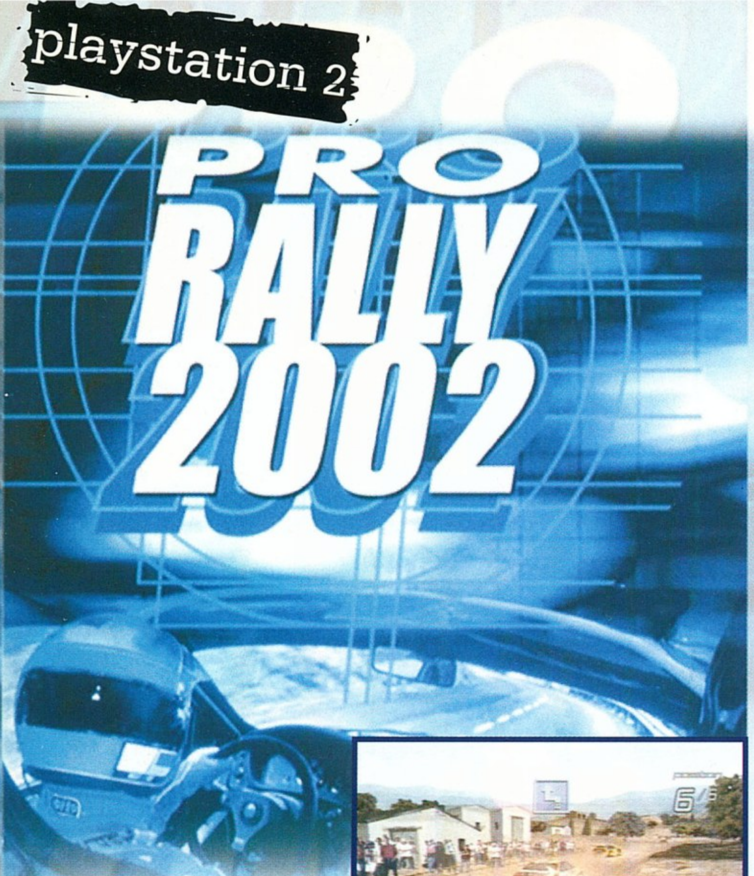
INTERPLAY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (145KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOS
× BUGYUTA

8 pont



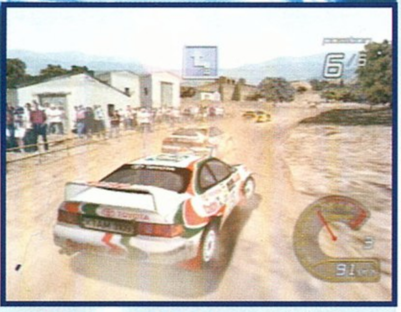
PRO RALLY 2002

No, hölgyek urak! Mindenkivel előfordul, hogy nagyon vár valamire és miközben azt az egy dolgot keresi de bitang módon, átsiklik olyan egyéb dolgokon, melyek legalább annyira jók és fontosak lehetnek, de rosszkor a rossz helyen vannak.

Azt ajánlanám mindenkinek, hogy ne történjen ez a Pro Rally 2002-vel, mert annak ellenére, hogy viszonylag keveset hallani róla, egy olyan játék, ami megérdemli, hogy ott legyen a polcunkon, már csak azért is, mert az Ubisoft háza táján nem számít újdonságnak egy jópofa szimulátor, különösen, ha ehhez egy magasan realisztikus irányítás is párosul. Sajnos grafikai téren a progi messze elmarad a GT3 és a WRC mögött, de azt hiszem, hogy a játékos barát kezelhetőség mindenért kárpótol! A közeljövőben több hasonló témájú program várható a PS2-es piacon és ha mást nem, legalább a szomjunkat olthatjuk ezzel a programmal.

A klasszikus rallyzásról van szó, így azt, hogy milyen menüpontok vannak a játékban, szinte teljesen felesleges mondanom. Beszéljünk inkább magáról a versenyről.

A választható autók száma természetesen akkor nő, ha elég eredményesen sikerül körbeversenyezni a megadott pályákat. Minden nagyobb rallymárka megtalálható a programban, így van Peugeot 206 WRC vagy Subaru, szóval ezzel sem lesz gond. Sok rally játékban elkövetik azt a hibát, hogy a kocsit nagyon "csúszóssá" programozzák, hogy ezzel is a hangulatát próbálják hitelesebbé tenni a vezetésnek, de az esetek magas százalékában, ez visszafelé sül el és azt érzi a játékos, hogy akármerre menne, a kocsi feneke folyamatosan riszál ide-oda.





Ezt szinte tökéletes sikerült áthidalni ebben a játékban, így tényleg csak ott csúszik meg a kocsi, ahol kell. Nagyon realisztikus a szimuláció a pályákon, tényleg érezni, hogy mikor, milyen felületen gurulunk.

Nehézség szempontjából azért akad némi probléma, névlegesen az ellenfelek hibátlan teljesítése, bár azonnal szeretnék saját magamnak ellentmondani, mivel ez csak a legnehezebb fokozaton válik irreálisan nehézzé. Hangulatilag viszont a csúcson van a játék, még a beállítások is megfelelően intelligensek ahhoz, hogy mindenki a saját hangulatának és játékstílusának megfelelően szabhassa testre a programot.

TEKERD!

Jó látni, hogy még akadnak olyan játékok melyek annak ellenére, hogy nem lapátol mögöttük egy 250 fős marketing gépezet és nem reklámozzák agyba-főbe az Interneten, pusztán a tartalmával képes bizonyítani.

Az autóversenyzőknek kifejezetten ajánlom a Pro Rally 2002 című alkotást, aki meg eddig nem szerette ezt a játéktípust, itt az ideje, hogy elkezdje. Ez amolyan belépőprogram, de ez nem negatívum! Pontosan attól válik a történek értékessé, hogy érzelmileg és játszhatóság szempontjából is sikerült egy ütőképes programot csinálni és ez, valljuk meg őszintén manapság igencsak ritkaságnak számít ezen a piacon, különösen a négy kerék meghajtású programoknál. Ha el tudod fogadni a grafika gyengeségét, nem fogsz csalódni!

aDaM

PRO RALLY 2002

UBI SOFT

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (155KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL KEZELHETŐ ÉS MÉGIS SZIMULÁTOR
× NEHÉZ FOKOZATON BRUTÁLIS, GYÉR GRAFIKA

8 pont



TETRIS WORLDS

NEMCSAK KOCKA-FEJÜEKNEK!

A Tetris volt minden osztálykirándulás elsődleges mentőjátéka! Minden kölyök azt a kétezer forintos tetris-gépet nyomogatta, és kisebb háborúkat sikerült indítani a gép használásának a jogáért.

Pedig meg kell mondanom, hogy egy bugyután egyszerű, mégis zseniális játékról van szó, nem? Alekszej Pajitnov, aki megalkotta, biztos, hogy jól megél belőle, de nekem akkor sem jön be a dolog, hogy 2002 derekán még egy újabb bőrt húznak le a témáról!



Bár én is rákattantam többször is, igazából máig nem értem, hogy mitől is lett ez ennyire sikeres? Ettől függetlenül ezt a játékot is elérte végzete: feldolgozták egy konzolra, sőt ez nem is az első kiadása a programnak. Amikor megtudtam, hogy a Tetris Worlds-öt is megkapom ebben a hónapban, azt hittem, hogy egy PS2-es Tetris mondjuk 3D-s lesz vagy valami alapvető újítás dobja meg a programot, de azt kell mondanom, hogy nem sikerült nagyot alakítani, leszámítva a játék közben erősen erotikusan suttogó csajszi hangját, ami egy-két tini srácot biztos hozzásegít majd a mélyebb alváshoz.

Ezt leszámítva viszont szinte már most nem tudom, mivel is lehet betölteni a hátralévő részét az írásnak, mivel nem igazán szól semmiről a játék. Ha nagyvonalakban mégis kíváncsiak lennétek, hát legyen: vannak ezek a Tetris-népek, akik a világ különböző dimenzióit kutatják. Rájöttek, hogy csak úgy lehet felfedezni az újabb világokat, ha megfejtik a kódját azoknak az ajtóknak, melyek átvezethetik őket ebbe az új világba!

Nem kell nagy képzelőerő ahhoz, hogy rájöjjetek: ezeket az ajtókat kell kirakni a lefelé potyogó tetris-téglákból. Juhéjj!

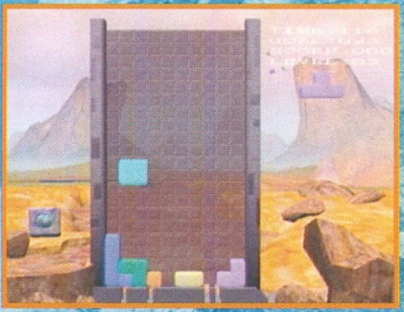
Ha a játék grafikáját nézzük, bizony nem nagyon üti meg az a mércét, amit manapság támasztanánk egy programhoz, így ezzel sem lesztek nagyon lenyűgözve, viszont a prezentáció, tutorial és a menürendszer egész használhatóra sikerült.

Rengeteg játékmód közül válogathattok, így lehet ARCADE módban játszani, de a jobbak a fent említett történetet is végignyomhatják, már ha van türelmük hozzá.

És itt talán sikerült elérnünk a játék legkellemetlenebb részéhez, ahhoz a bugyuta lassúsághoz, ami szinte azonnal taccsra tesz mindenkit. A játék olyan szinten vontatott, hogy már-már elalszik az ember közben. Semmi sincs, ami legalább egy kicsit felpörgetné az ember vérkeringését, arra késztetné, hogy kicsit jobban kinyissa a szemét.

Jó, hogy a csajszi hangja bájos, de ha jobban belegondolunk, ettől is csak jobban kívánjuk a program végét, mert szó szerint leragad a szemünk.

Összegezve mindent, azért sem menetem jobban bele a program tartalmi részébe, mert felesleges olyan játékot vesézni, ami a legalapvetőbb izgalmi szintet sem képes fenntartani az emberben. Kövezzetek meg érte, de én kimondom: a Tetris lehet, hogy zseniális ötlet volt a múltban, de ez a játék körülbelül annyit ér, mintha valaki a Rubik-kockát digitalizálta volna be és ahhoz írt volna PS2-re egy programot, ahol virtuálisan az irányítóval kell csavargatni a kocka oldalait.



aDaM

TETRIS WORLDS

THQ

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (176KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGY MÚLTÚ
× UNALMAS

6 pont





LEGALÁBB SZÉP...

Megvallom őszintén, kicsit el vagyok keseredve. Már viszonylag sok olyan játékot teszteltem, ami ilyen úgymond wipeoutos volt, de eddig még sosem találkoztam egyel sem, ami ennyire szép és stílusos menürendszerrel bírt volna.

Tény, hogy az utóbbi hónapokban nem nagyon hallottunk ilyen programról, de előtte itt volt a Wipeout Fusion vagy az Extreme G, melyek magasra tették a mércét ezeknek a versenyjátékoknak. És, hogy miért vagyok elszontyolodva a G-Surfers láttán? Azért, mert szinte játszhatatlan. Amilyen szép és látványos a vonalvezetése a pályáknak, amilyen stílusosra sikerült a menürendszere a programnak, annyira kezelhetetlen menet közben a játék, sőt vannak olyan versenyek, melyeket egyszerűen képtelen vagyok megnyerni és kezdem azt hinni, hogy a hiba nem az én kezemben, sokkal inkább a szoftverben keresendő.





Haladjunk a biztonság kedvéért lépésről-lépésre. A játékban alapvetően versenyeznünk kell, brutálisan kialakított gépekkel, a jól megszokott futurisztikus pályákon, melyekkel először tényleg a kilencvenes évek végén találkozhattatok a Wipeout világban.

Nagyon jól és látványosan mozgatja az engine a dolgokat a képernyőn, így nem lehet panaszkodni grafikailag semmire, tényleg érzi az ember a sebességet, még akkor is, ha néha be-be lassult a járgány.

A menürendszer engem nagyon lenyűgözött, mivel tulajdonképpen egy FPS-szerű 3D-s világban navigáljuk végig magunkat. Biztos, hogy ez a menürendszerek jövője, sőt én még azt is elképzelhetőnek tartom, hogy egy szép nap a PC-s operációs rendszerek is ilyen 3D-s környezetben lesznek megírva. Szépen lépésről-lépésre, szobáról-szobára járva nézhetjük meg, állíthatjuk be a kívánt pontokat.

És akkor elérkezik a pillanat, amikor ezt a szépen előkészített versenyt végig kell játszanunk, és egy világ omlik össze mindenkiben, aki jobb irányíthatóságot követel meg egy 486-os gép játékszínvonalánál.

Mintha egy tengely körül forogna az űrhajó, mintha nem lenne átmenet a kormány mozdulatok meredeksége között, mintha egyáltalán nem hatnának a gravitációs és centrifugális erők egy kanyarban a járműre.

Ültem az irányítóval a kezemben és nem hittem el, hogy ezt ebben a formában meg lehet csinálni. Kicsit összecsapták az irányítást a kedves kollégák és ezzel agyoncsapták magát a játszhatóságot, méghozzá olyan szinten, hogy komoly kételyeim vannak a program sikerességét illetően. Nem tudom azt mondani, hogy ne próbáljátok ki a G-Surfers-t, mert vannak szegmensei, melyek tényleg azt a színvonalat ütik meg, amit elvár az ember, de ha egy kicsit is megismeritek a játékot, rá fogtok jönni, hogy a címben a gravitációra utaló G úgy, ahogy van hiányzik az alkotásból, és ettől kezdve meg van lőve minden olyan játékos, akik megszokta a szimulátorok, versenyjátékok irányítását.

aDaM

G-SURFERS

MIDAS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (187KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LÁTVÁNY
× IRÁNYÍTHATATTLAN

5.5 pont

Komolyan mondom, én már nem is számolom, hogy hány WipeOut-szerű 3D-s versenyprogram ment át a kezeimen az elmúlt 1 évben. A legújabb verzió a Jet Ion GP, ami szinte mindenben hasonlít a nagy elődökre, valahogy azonban mégsem képes nálam kvalifikálni magát, mint jó versenyjáték.

Már az első internetes fórumos beszélgetésen (igaz Martin?) **(Igaz aDaM! GvM)** gyanús volt nekem ez a progi, mert az Londoni arc, akit kérdeztem róla, azt állította, hogy ennek a programnak egy története van, ami egy harcos-

„MÁR MEGINT...!"

ról szól. Ez a harcos járja a világot a gépével és felszabadítja az elnyomottakat azzal, hogy versenyeket nyer (kicsit Star Wars-os beütéssel...).

Amikor aztán sikerült végre megkapnom a játékot, kerestem én piszkosul azt a történeti részt, de sajnos semmit nem találtam belőle. Ettől függetlenül érdekességként kiemelném, hogy ha a neten rákerestek erre a progira, még mindig sok helyen nem úgy jelölik meg, mint RACING, hanem mint ADVENTURE, és valljuk meg, ez elég vicces, hiszen a nevében is benne van a Grand Prix-kifejezés, ami aligha jelenti a kalandot.

Sebaj, eme érdekességen továbblépve térjünk rá magára a programra. Grafikai szempontból értékelve a dolgot, egy erősen közepes világot sikerült a srácoknak kreálni. Természetesen a jövőben kell nézelődnünk, viszont épületek szempontjából én mindenképp kicsit több fantáziát várnék el egy ilyen csapattól, már csak azért is, mert nagy a konkurencia ezen a téren.

Ha ezen túl tudtok lépni, akkor jön viszont a játék igazi negatívuma a verseny maga. Emlékszik még valaki a C64-es Aliens c. játékra? Ott volt egy olyan pálya, ahol egy űrhajóval kellett végigszáguldani a csillagok között, de úgy, hogy mindvégig megjelölt útvonalon, karikák közepén kellett áthaladni. Olyan volt az egész, mintha egy csőben repkednénk, csak nem összefüggő teste volt, hanem karikákból állt. No, ez tesz majd tönkre titeket is ebben a játékban, mivel itt is feladatotok lesz.

A pályákon ilyen karikák vannak mindenhol, viszont azt, hogy ezek milyen funkciót töltenek be, már nem sikerült megmagyarázni a készítőknek, így ránk maradt eldönteni. Megítélésem szerint a hangulatot akarták fokozni vele, de csak egy felesleges díszletet kaptak, ami viszont nekünk játékosoknak nagyon zavaró. A gépek irányítása sem üti meg azt a színvonalat, amit elvárhat az ember egy ilyen játéktól, különösen annak a tükrében, hogy hatalmas túlkínálat van a piacon olyan programokból, melyekben űrhajókkal száguldozunk egy pályán különböző bolygókon.

Mindent a mérlegre helyezve azt kell mondanom, hogy sikerült egy jó 6 pontos játékot alkotni, ami lehet, hogy 7.5 lenne, ha nem egy olyan csoportba tartozna, ahol bizony már készültek ennél sokkal jobbak is szép számmal. Ettől függetlenül megér egy próbát, de arra, hogy ezt tényleg megszereti a játékos társadalom és klasszikussá emeli pár hónapon belül, igazából nem látok esélyt.

aDaM





JET ION GP

UBI SOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (135KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NINCS NAGYON
× SZÜRKE

5 pont



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
BRYANT
Kobe Lights Up League
KOBE GETS KEYS TO CITY
KOBE SHATTERS SCORING RECORD
NBA COURTSIDE 2002
Ne imádd Kobe Bryant.
Légy Te Kobe Bryant!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

EMBEREK VERES NEDVE NEKEM KEDVENC ELEDELEM!

Üdvözlöm, vámpír úr! Maga olyan ismerős nekem, mintha már láttam volna valahol. Ó igen, megvan! Kegyelmedet üldözte Raziel bosszúvágytól hajtva, a Soul Reaver két részén keresztül. Csak akkor mintha idősebb lett volna, vagy hogy is fejezzem ki magam, mivel tanulmányaim szerint egy vámpír sosem öregszik meg. Na, de félre a múlttal, illetve dehogy, hiszen ez a múlt! Kain aktuális története ugyanis úgy 200 évvel a Blood Omen után, viszont nagyon-nagyon sokkal a Soul Reaver előtti időkbe repíti konzolunkat. Igen sajnálatos módon az időutazást a készítők komolyan vették, ami azt eredményezi, hogy a BO2 technikailag is jócskán le van maradva a Soul Reaver második része mögött, pedig Raziel játéka körülbelül fél éve látta meg földünk sápadt holdját. Már az intró kapcsán megállapítható, hogy bizony a negatív hős története nem részesült olyan gondos elbánásban és törődésben, mint azt a Soul Raver után várni lehetett volna, mivel a SR első részében szebb film vezetett be minket a játékba, PS-en. Nos, a rövid és középszerű filmecskéből az derül ki, hogy Kain megütközni készült a Sarafan-i lovagokkal s vezérükkel, ám alulmarad a vámpírvadászokkal folytatott küzdelemben. Ennek súlyát azonban a vérszívók vezére csak kétszáz éves álma végén képes valamennyire realizálni, amiből éppen ébredezik Meridian városában. A helyi vámpír ellenállóknak ugyanis szükségük van rá, mivel az elmúlt évek alatt érthető módon nem maradt senki emberfia, aki emlékezne őrá, Kain ezért ideális ügynökük lehet. De ezt már Umah, a megmentőnk mondja el nekünk, valamint felhívja figyelmünket részeleges amnéziánkra is. Régi seregéből aki nem halt meg harc közben, az beállt Sarafant szolgálni az életéért cserébe (hm, a vámpír az nem egy élőhalott eleve?). Sajnos az átállt gyáva renegátok nagyrészt vezérek, s mindegyik rendelkezik egy Dark Gifttel, ami (mint nyilvánvaló a Soul Raver-en nevelkedetteknek) egyféle speciális képesség, és



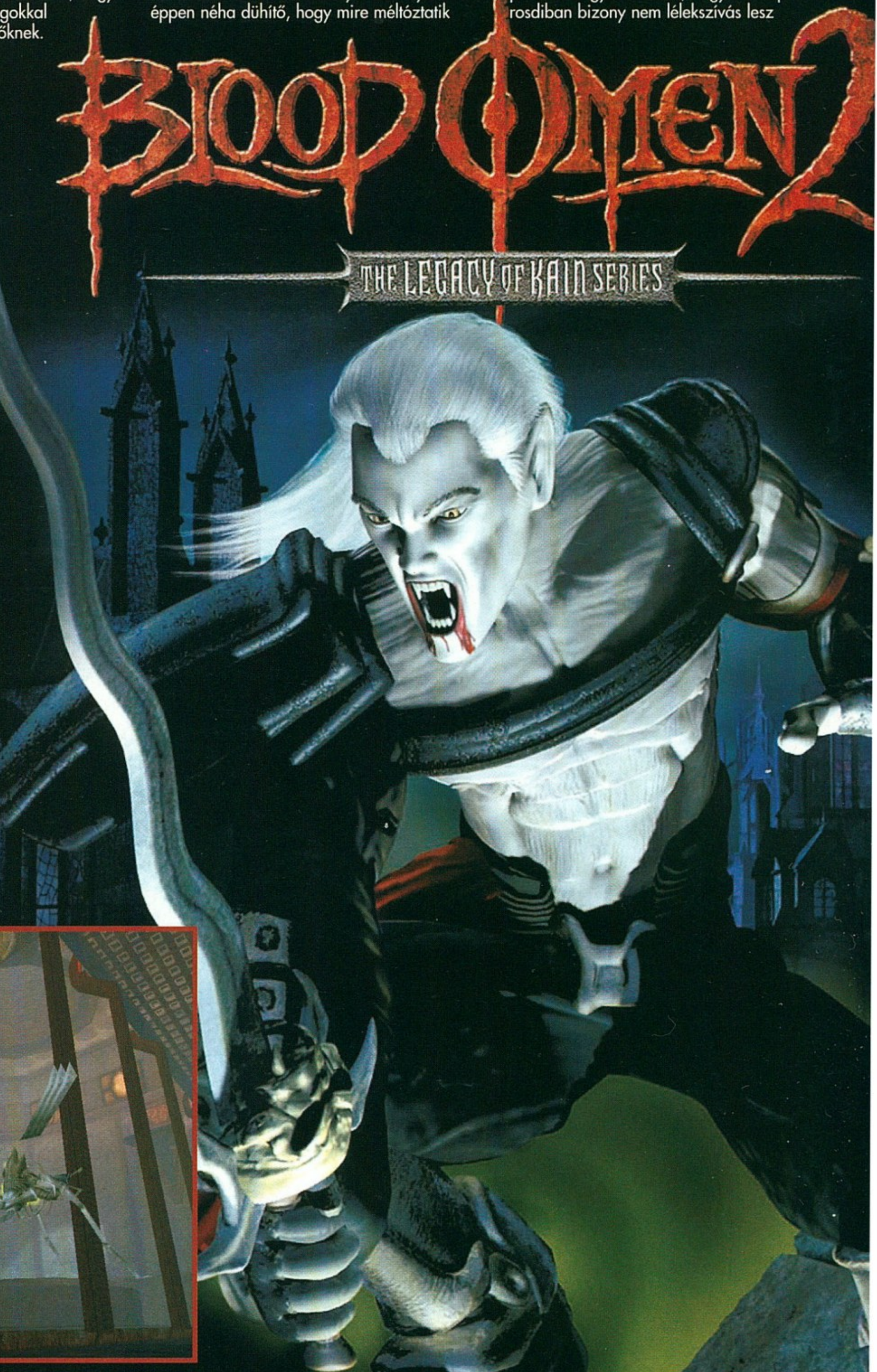
természetesen elpusztításukkal eme erő átszáll Kain jogos tulajdonába. A végcél tehát adott: visszavágni az elszenvedett vereségért az ellenséges vezérnek, ki saját lélek kardjával nem ígérkezik valami könnyű ellenfélnek hosszú utunk végén.



Hát-hát, ez nem túl inspiráló háttértörténet, inkább afféle beat em up story, szerintem ezzel egyetértetek ti is. Kérdés, hogy a game azért készült el, hogy meglegyen a Blood Omen folytatása is (ha már a SR2 elkészült), vagy pedig a két Soul Reaver eladási adatai alapján a cég vezéreinek szemei előtt egy csorda tehén jelent meg, oldalukon "SR fan, vagyis potenciális BO2 vásárló" feliratokkal. Nem akarok rosszindulatú lenni, csak Kain többet érdemelt volna minden szempontból. Ami megmaradt csodálatosnak, az a hangja, ami a jól ismert félelmetes kiejtéssel próbál valami kis tekintélyt adni a nagyúr alakjának, mint sajnos el is kél a gyenge vizuális megformálás miatt. A hangoknál maradva, a játék támogatja a surround hatást a hagyományos sztereo mellett, bár megjegyzem én ezt a surround találmányt nem tartom egyébnek, mint még egy dolognak, amivel el lehet tekerni a vásárlóközönség fejét és kinyitni a pénztárcáját az olyan eszközök iránt, ami képes térbeli hanghatást vinni a nappaliba. Ennek technikai és fiziológiás részébe most nem mennék bele, meg megbántani sem akarom azokat, akik szerint egy játék vagy film sokkal többet nyújt ilyen hangzással.

Kain sztorija alapvetően harcolgatós és gyilkolászós jellegű. Bár vannak benne "puzzle"-nak titulált fejtörő elemek, de én csak azért törtem kis híján össze a fejemet kínomban, hogy mi szükség ilyen gyerekes dolgokkal lejáratniuk magukat a fejlesztőknek. Nos, a puzzlékra később még visszatérek, most inkább haladjunk szép sorjában. Új játék indításánál lehetőségünk nyílik kiválasztani a támadások blokkolásának a típusát (védekezés), ami lehet assisted és skilled. Találóbb elnevezés lenne az automata, illetve manuális védekezés, mert az assisted-nél harc közben egyszerűen az L1 nyomva tartásával magától teszi ezt vámpírunk, míg a második esetében nekünk kell ügyesen nyomkodni a támadás pillanatában. A blokkot Kain alapvetően a mancsaival végzi, de ha van fegyver nálunk, akkor vigyázzunk, mert a védekezés ugyan-úgy beleszámít az adott eszköz elhasználódásába, mintha mi csapkodnánk vele az ellenfelet. A többi irányítást megtanulhatjuk folyamatosan játék közben, mivel hatalmas betűkkel lesz minden új mozgás elvégzése a képernyőre írva, vagyis nem lesz gond – remélem – az elsajátításuk sem. Sajnálatosan az irányítás sem éri el az elvárt szintet, de nem tudom, hogy tényleg maga a kontroll az, ami béna vagy pedig kényszerűen idomul az animációhoz és Kain sivár mozgásfázisaihoz. Nekem állandóan visszatérő érzésem volt játék közben az, hogy a game irányítási- és mozgásrendszere alapvetően arcade koncepció alapján készült, mivel nincs meg benne az a lágyság és dinamizmus, ami ma már szerencsére a legtöbb PS2 játék sajátja. Kaint is elérte az a bizonyos izomsorvadásos hullám, amit volt szerencsém bemutatni például a Godai kapcsán is. Darabos és szögletes mozdulatok, bár a harc azért nem lett olyan szörnyű. Csak éppen néha dühítő, hogy mire méltóztatik megmozdulnia, már kétszer hátba csapták valamivel szegényt. Az ellenfeleket hamar ki lehet tapasztalni szerencsére, jól bejön ellenük a hátrálás, és az innen történő kitámadás, de semmiképp sem álljunk csak egy helyben a blokkot nyomva, mert általában hamar átütik valami speckó mozdulattal. Ha Kain megszerzi az ugrás giftet, akkor ezt nagyszerűen lehet használni fegyverként is, távolról ráugorva a gyanútlan ellenre, aki 3-4 ilyen kamikaze akciótól meg is szokott feküdni az esetek többségében.

Nos, Kain miután megkapta az eligazítást a lánytól rájön, hogy éhes... És itt szeretném felhívni a vérre érzékeny vagy fóbiára hajlamos játékosok figyelmét arra, hogy a vámpírosdiban bizony nem lélekszívás lesz



táplálkozás gyanánt, hanem valódi és hemoglobintól piroslό vért kell hősünknek innia az életben maradáshoz. A megvalósítást viszont ne úgy képzeljétek el, mint a klasszikus vámpírfilmek erotikus nyakszívását. Lugosi Béla közkedvelt módszere itt nem köszön vissza, a vért mindenféle fizikai kontaktus nélkül veszi magához Kain a rángatózó testből, bár így is elég élethű a levegőben úszó koncentrált vörös sugár. Harcok közben sem spóroltak a vérrel, és egyes helyek díszítő elemeként is láthatjuk a nagy vörös foltokat néhány hulla társaságában. Ez mindenképpen jó, mert szerintem a vér hozzá tartozik az ilyen stílushoz, attól függetlenül, hogy egyesek hajlamosak túlmisztifikálni ezt a hétköznapi testfolyadékot. Például a szúnyog és még egy csomó élősdi is nagyon szívesen iszik emberi vért, mégsem ez miatt nem szeretjük őket, hanem mert kellemetlenül viszket a csípésük helye. Kainnak persze folyamatosan gondoskodnia kell a tápláló italról, mivel az energiát adó nedű cseppekben fogy akkor is, ha éppen nem éri őt sérülés. Szerencsére általában van a közelben legalább egy városlakó, vagy valami kreatúra a későbbiekben, kik spontán lekaszabolásával hozzájuthatunk az adagunkhoz. Ha egy holttest a jöttünkre világosabb színt vesz fel, akkor van még benne pár kortynyi folyadék. Persze nem kell teljesen kiinni szegény figurát – ha teli a vérjelzőnk –, mert később is rájárhatunk egy ideig, még ha szükséges. A vér (életerő) kijelző melletti lilásabb csíkot különféle ládákból tölthetjük fel, s minden egyes teli állapot egy kicsit megnöveli az egyszerre tárolható vérmennyiségünket (vagyis amolyan gyomortágító lehet vámpíroknak). A felső kék csík a magic, ami pedig akkor nő, ha blokkoljuk az ellenfelek támadásait. Igen, igen, ez kb. ugyanaz, mint a FFX overdrive-ja, persze a hasonlat nagyon távoli és csekély csupán.

Sajnos a játékmenetről sem fogtok most ömlengő dicsérethalmazt olvasni (tőlem nem legalábbis), mivel az egész nagyjából négy részre tagolható. Kain megy, ugrál, mászik, ez egy. Ha jön valami ellenfél, akkor természetesen harcolgat, ez kettő. Néha szükséges egy-két logikai feladat megoldása is, ez három, és végezetül használhatja a Dark Giftjeit is mint negyedik lehetőség. Igen, ezek az alapok egy ilyen játékban, de ennél többet ne nagyon várjunk. Megint kénytelen vagyok a Soul Reaverre utalni, ahol legalább érdekessé tették a feladatokat, látványos helyeken kellett mászkálnunk, és ellenfeleink kivégzése sem abból állt, hogy rugdaltuk őket, miközben a földön csúszva próbáltak elmenekülni pár nagyobb ütés után. Kain fegyverei sem túl fantáziadúsak az első 3-4 pályán, s az arzenál kimerül a kardban és szöges buzogányban. Talán az egyetlen érdekesség a fegyverek már említett kopása használat esetén. Később majd elszedhetünk ellenfeleinktől valami iszonyat nagy kard és alabárd keveréket, valamint találni egyfajta kétélű, kinyitható fegyvert is, bár a nem tudom a különféle gyilkoló szerszámok közötti különbség a kinézeten kívül megnyilvánul-e bármi másban. Az az ellenfél, amelyik meghalt 6 karom csapásra, karddal ütlegelve sem múlt ki sokkal hamarabb, és a blokkolásban sem tapasztaltam valami hű de nagy eltérést. Találhatunk a "stamina" csík töltésére való ládikák mellett amolyan fegyver überelő dobozokat is, aminek hatására az éppen használatos fegyver kék színű aurát vesz fel, de valahogy nekem ez az egész dolog nem tűnik valami kidolgozottnak... Hm, ennyit a fegyverekről, mert még jobban visszasírom Raziel első történetét.

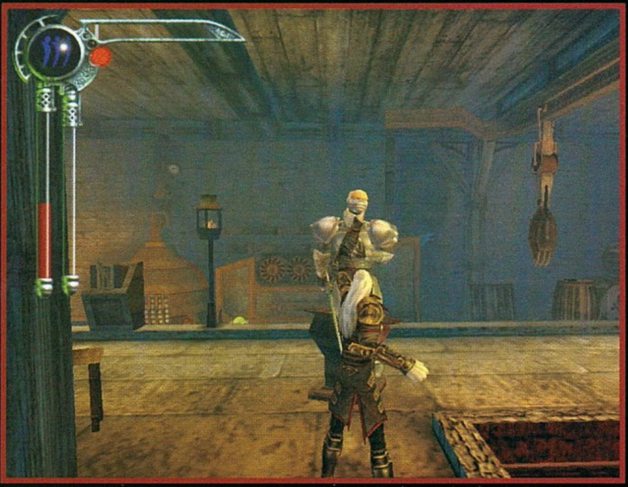
Sajnos a "puzzle" részekről szintén lesújtó a véleményem. Mi szükség olyan "logikai" feladatra, ahol egy ajtó mellé odarakják a nyitó szerkezetet is? Vagy éppen két szobával odébb van a bigyó, amit aktiválni kell az adott feladat érdekében, ami megint csak nem okoz 6 éves kor felett gondot a játékosok nagy részének. Sajnos a játékmenet így nagyon lineáris lett, szinte az ember (vámpír) csak végigrohan a történeten, a gondolkozástól nem fog a vér megalvadni a szájában senkinek. Még a doboz tologatásos actionokban is maximum öt méterre kell tolni szegény ládát, amit hősünk valamilyen oknál fogva csak előre vagy hátra képes mozgatni, oldalra direkt nem. Na meg maga a technikai része... Kain egyszerűen kinyújtja az egyik kezét, és úgy tologatja ezeket, mintha papírból lennének. hajtogatva Emlékezetemben előtűnik megint Raziel a PS-en, aki hangos csattanásokkal vágta bele karmait a dobozokba, és lendületet véve tényleg úgy kezelte azokat, ahogy azt valós súllyal rendelkező tárgyakhoz illik. Jaj, megint teljesen rám tört a nosztalgia!





A sok bírálás után jöjjön most egy kis dicséret, ami pedig a tényleg szép hátteret illeti. A game nagyrészt a rideg és sötét város falai között játszódik, melyre a borús égbolt borít holmi takarót. Az égen sirálynak látszó madarak köröznek a Hold előtt, a földön patkányok rohangálnak (mintha macskát is láttam volna), városlakók beszélgetnek egymással, vagy csak mászkálnak céltalan összevisszaságban. Azért ne gondoljon senki valami hatalmas tömegre, na meg sorsuk általában a kaja utánpótlás nemes feladata számunkra. A fények és árnyékok nagyon szépek, és sajnálom, hogy valami rendes életformát nem tudtak gyártani hozzá, mivel ilyen környezet valami jóval igényesebb játékot is bőven elbírt volna (akárcsak a Godainál). Hirtelen nem is tudom, mihez hasonlítsam a látványt, de a képek alapján úgyis egyértelmű lesz a design. Sárgás falak, sötét és világító ablakokkal díszítve, néhol egyszerűbb deszka tákolmányok, sötét kapualjak, az utcai lámpák fényében keringő bogarak, parázsló tűz... A tűzbe persze belegyalogoltam, de valódi veszélyt csak a lángokkal lobogó változat jelentett. Na meg a víz persze, hiszen ez a két közeg a vámpírvilág halálos elemeinek számítanak (mint az köztudott). Az árnyékokhoz azért hozzátenném, hogy sajnálatosan valódi dinamikus fénykezelést ne keressünk, az emberek árnyéka csupán a jól bevált paca a földön. Speciális effektekben sem tobzódtak a kóderek, és szerintem ebben a játékban is jól meglátszik, hogy külön gárda készítette a hátteret és egy másik az összes többi objektumot. A város önmaga egy egységes tervezést tudhat maga mögött, éles, szép és kontúros képi világgal, ami miatt a jó értékelést fogom adni a grafikára. Egy helyen például két lámpa volt a szobában, és a falon pontosan megvolt egy szekrény kettős árnyéka, a közelebbi lámpáé élesebben, a távolabbié pedig kissé homályosabban, ahogy az kell. Az aprólékos tervezési munka nagyon sok helyen észrevehető, és az ember csak rácsodálkozik néha olyan dolgokra, mint például egy rács mögötti tűz által a falra rajzolt táncoló árnyék minta. És ebbe a környezetbe pottyantották bele ezeket a teljesen középszerű szereplőket. Még a központi figuránk is olyan szinte, mintha valami átmenetet képezne a PSX és a PS2 között, remélem, azért a Lara Crofttal több időt töltenek el az illetékesek.!





Nem is leplezem, hogy a game számomra csalódást okozott, de most felfokozott elvárásaim oka a két Raziel játék volt. És komolyan nem túlzok ha azt mondom, hogy a Soul Raver jóval több élvezetet és kihívást nyújtott nekem a kis szürkén, mint ez a Kain dolog. Pláne ha a főellenfelekre gondolok, mert itt még ezek sem mutatnak fel túl sok izgalmat. Igaz, az elsővel picit megizzadtam, de csak addig, míg rá nem jöttem a csízióra, miszerint az első fázisban ki lehet használni a program azon hibáját, hogy ha beállok az ajtónyílásba, akkor nem tud megtámadni az ellenfél (micsoda amatőrség), a másodiknál pedig csak a lopakodó gifttel kell operálni ott, ahol a földön szürke köd látható. Azért ez a Gift rendszer legalább kihúzza valamelyest a játékot az unalom süllyesztőjéből, mivel néha ezeket is kell a továbbjutáshoz használni. Kedvencem a Charm, amivel a legtöbb ember elméjét irányítás alá vehetjük. Egy feladatban például meg kellett ölnöm valami főurat, akit viszont két megtermett testőr vigyázott, de a Charmmal egyszerűen magamhoz gyalogoltattam a nyomorultat, mindenféle kockázat nélkül. A környezetbe is található néha valami szokatlan vagy ötletes dolog, amin az ember kellemesen meglepődik a kontroller mögött, viszont ha most elárulom, hogy mik ezek, akkor még ezt a kevéske izgalmat is elveszem a leendő játékosoktól. Szóval csak annyit mondok, ha van pár unalmas órátok és már lenyomtatok mindent, vagy nem tudtok elaludni, próbaképpen kíséreljétek meg a sápatag vámpírt hozzásegíteni hatalma visszaállításához, hátha nektek jobban bejön mint nekem.

Dzson

BLOOD OMEN 2

EIDOS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (81kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP HÁTTEREK ÉS KÖRNYEZET
× MINDEN MÁS NAGYON KÖZÉPSZERŰ

7.5 pont





Mikor hazavittem az Xbox-ot és kipróbáltam rajta pár játékot, rögtön arra gondoltam, hogy megírom, milyenek is voltak az első benyomásaim, bár mint utólag kiderült nem árt, ha óvatosan fogalmazok. Aki ismert tudta rólam, hogy alapvető pesszimizmussal viseltettem a gép iránt, ami mint utólag kiderült badarság volt. Az eredendő negatív gondolataim forrása onnan eredt, hogy mint Microsoft termék a gép alapvetően a PC-s világ szülötte, tehát egy konzolos szívvel megáldott ember nehezen tudja ezt a tényt megemészteni. De én erre azt mondom, olyan ez, mint mikor megismersz egy más országból jött embert. Addig lehet, hogy az adott ország lakóival kapcsolatban (okkal vagy oktalanul) negatív előítéleteid és gondolataid voltak. Viszont abban a pillanatban, hogy megismersz valakit onnan és rájössz, hogy nem a származása vagy hovatartozása számít, hanem az, hogy milyen ember az illető, ez sokkal fontosabb, mint bármi. Hasonlóan van ez a Microsoft kreálta Xbox-szal is. Más "országból" jött ez is, ám mégis ha megismered rá az eddig kiadott játékokat, el fogod ismerni, hogy egy igazi konzolról van szó! Méghozzá technikai szinten az eddigi legjobbról! Visszatérve a cikkem kezdőmondatának azon részére, hogy miért is kell óvatosan fogalmaznom, a válasz pofon egyszerű. Az utóbbi időben néhány neves fórumon napvilágot láttak olyan vélemények, hogy azért tettük a Konzol címlapjára az X-et, mert ez finoman fogalmazva a "Microsoft jóvoltából gazdaságilag" kifizetődött nekünk. Na, ahogy ezt elolvastam, tudatosult bennem az, amit már régóta tudtam legbelül. Arra döbbentem rá, hogy egy végtelenül rosszindulatú országban és végtelenül rosszindulatú emberek között élünk (akinek nem inge ne vegye...), ahol még a legnagyobb jó szándék mögött is sunyi dolgokat sejtenek az emberek. Szomorú dolog ez, és éppen ezért nem hozok most fel racionális érveket az ügy cáfolatára, akinek van elég szürkeállománya úgyis tudja, hogy micsoda sületlenségről van szó. Mindenesetre ezt meg akartam említeni, mert NEKEM megváltozott a véleményem az X-ről és hibát követtem el akkor, amikor negatív kritikával illetem a gépet – holott még nem is láttam azt. Ezt nem lett volna szabad! A játékok ENGEM meggyőztek, hogy jó gépről van szó. Persze lesznek így is, akik azt mondják majd, hogy egy vastag boríték győzött meg a véleményem megváltoztatásában, de velük azt hiszem nem érdemes foglalkozni.

Eme kissé szomorú bevezető után rátérnék azonban egy sokkal kellemesebb témára, aminek Oddworld: Munch's Oddysee a neve. A Microsoft nagyon jól taktikázott, hogy ezt a stuffot a gép megjelenését követően szinte azonnal kiadták. Az Oddworld rajongók most biztosan nincsenek könnyű helyzetben, hisz ha régen szerettétek Abe kalandjait, akkor most biztosan szívesen megfürödnétek az új rész által nyújtott élvezetekben, de erre csak akkor lesz lehetőségetek ha beszereztek egy Xboxot. Más gépre nem is fog megjelenni.





ODDWORLD INHABITANTS

A fentebb említett név egy programozó csapat neve. ők nem egyszerű dologra vállalkoztak nevezetesen, hogy a videojátékok között egy olyan sorozatot teremtenek, mely egy teljes világot hoz létre. Kevés az olyan próbálkozás, mely sikerrel járt volna ezen a téren. Tolkien Gyűrűk Ura világa tökéletes, ugyanez igaz Lucas Star Wars eposzára. Mind két mű tökéletesen épít fel egy a miénktől teljesen eltérő világot. Az Oddworld megalkotói is hasonló célt tűztek ki, és úgy néz ki sikerül is nekik. Pedig a videojátékok között még nemigen volt hasonló próbálkozás, talán csak a Suikoden sorozat az egyetlen kivétel.

Oddworld azonban teljesen más. Föl vetődhet a kérdés, hogy hány játékban kívánják megvalósítani Oddworld világát? Nos alapjában véve 5x2 rész várható. Hogy is jön ez össze? Egyszerű! Az első rész volt az Oddworld: Abe's Oddysee. A következő epizód azonban nem a második rész volt, hanem csak az elsőnek a kiegészítése, ez volt az Oddworld: Abe's Exoddus. A hivatalos második rész csak most jelent meg, ez a Munch's Oddysee! Várhatóan ezt is követni fogja egy Exoddus rész megjelenése, aztán majd meglátjuk mi lesz a folytatást illetően. A Munch Oddysee-ben még jobban megismerjük az Oddworld univerzumot. Az előző két epizódban ugyanis csak egy nagyon kis szeletét láthattuk a világnak, most sokkal nagyobb részt ismerhetünk meg belőle. Bizonyára sokakat izgat, hogy ki is az a címben szereplő Munch és mi történt Abe-bel…

KÖZÖS KALAND

Mielőtt elkezdenénk játszani a progi felajánlja, hogy ismerteti az előző részek történetét. Ha ezt választjuk, akkor végignézhetjük az Abe's Oddysee és Exoddus intróját és megnyerését is, így teljes képünk lesz mi történt korábban. Amennyiben ezzel megvagyunk jön a fantasztikus minőségű intró, melyből sok minden kiderül. A történet központi szereplője Munch, aki a Gabbit nevű fajhoz tartozik. Ezek a furcsa lények a víz alatt élnek, mígnem elkezdik őket halászni! Szinte mindegyiket fajtársát kifogják, így szegény pára egyedül marad. Magányosan kél útra, ám szerencsétlenségére így őt is kifogják és a Vykkers laboratóriumba szállítják, hogy kísérleteket végeznek vele. Egész pontosan az céljuk, hogy Munch fejébe egy telepatikus szerkentyűt építsenek. Ezzel Munch irányítani tudja a kis Fuzzle lényeket, akik Oddworld legértékesebb álatkái. A laboratórium vezetőinek célja az, hogy Munch-csal előcsalják a Fuzzle-öket, így később könnyen el tudják őket kapni! Eközben távoli helyen a Mudokonok otthonában a faj főnöke új küldetéssel bízza meg a kiválasztott Mudokont, Abe-et. Meg kell mentenie Munch-ot a Vykkers laboratóriumból. Abe-nek ugyanis szüksége van Munch-ra, hogy megmentse a raboskodó Mudokonokat, Munch-nak pedig Abe-re, hogy megszerezze a még megmaradt gabbittojásokat. Ezért aztán egymásra lesznek utalva, de nagyon!

AMI VÁLTOZOTT + AMI MARADT

Mindjárt a legfontosabb dolog, hogy szakítva az eddigi hagyományokkal az új Oddworld rész immár 3D-ben pompázik. Ugye az előző két epizódban megszoktuk a 2D-s megjelenítést, így elsőre talán szokatlan lesz a dolog. Leszögezném azonban, hogy ez nem sok változást eredményezett a hangulatban, tehát most is egy ügyességi, logikai játékról van szó. A 3D csak annyit változtatott a játékon, hogy immár térben is szabadon mozoghatunk, így kicsit komplexebb pályák készülhettek. Forradalmi változáson esett át a játékmenet! A történetből következőleg ugyanis nem csak Munch-ot, hanem Abe-et is irányítani lehet! Az első néhány pályán először az egyiket utána másikat, de később, amikor a két főhős összetalálkozik egyszerre mind a kettőjüket! Ez talán egy kis magyarázatra szorul. Abe-nek és Munch-nak is vannak speciális képességei és tulajdonságai. Például Munch képes úszni, míg ha





MUNCH KÁLVÁRIÁJA

Abe kerül vízbe, akkor pár másodperc után megfullad. Abe viszont ugrani tud és kicsit gyorsabb. Úgy kell tehát váltogatni őket menet közben, hogy mind a kettőjükkel tovább lehessen menni. Ha az egyikkel megoldunk egy feladatot, akkor váltani kell a másikra és úgy folytatni a küldetést. Pályák nagy részének csak akkor lesz vége, ha Abe-et és Munch-ot is eljutatjuk a végére. Ezzel az újítással számtalan lehetőség megnyílt a programban és sokkal élvezetesebb lett, plusz ami fontos összetettebbé vált a játék.

Dicséret illeti a pályatervezőket is. Mesterien felépített szinteket kreáltak, melyek logikusan és racionálisan vannak megoldva. Mindegyiken akár leírás nélkül is boldogulhatunk. Biztosan sokat dolgozhattak, mert nagyszerűen össze van hangolva Munch és Abe irányítása. A számtalan újdonság ellenére sok dolog változatlan maradt, melyet biztosan szívesen fogadnak majd az Oddworld világ eddigi rajongói. Ugyanúgy megvannak a már ismert ellenfelek, lények, csapdák. A legfontosabb, hogy megmaradt a jellegzetes Oddworld-ös hangulat. Az a kissé groteszk,





kissé morbid képi világ, ötvözve egy nagyobb adag – időnként fekete – humorral. Nem kevés poén van a játékban, ahogyan azt már megszokhattuk. Mindezt remekül vegyítették a számtalan kifogástalan feladattal. Talán még egy játékban sem volt ennyire jó a játékmenet, és egyikben sem voltak ennyire változatos és érdekes feladatok. Mondjuk talán a végére kicsit ellaposodik a dolog, de hát a 25 pálya rengeteg! Most is nagyon szórakoztató dolog, hogy beszélhetünk mind a két szereplővel. Sajnos a beszélgetések rendszere nem sokat fejlődött az előző rész óta, én egy kicsit többet vártam. Mindenesetre ez az interaktív kommunikáció csak ebben a játékban van jelen, így érdemes megbecsülni. Ugyancsak király, hogy meg lehet szállni az ellenfeleket, de ezt már a régebbi részekben is megszokhattuk. Újdonság, hogy Abe (és Munch is) tud harcolni, így nem vagyunk teljesen védtelenek az ellenfelekkel szemben. Ugyancsak használhatjuk a Mudokonokat harcra is, sőt fel is lehet őket fegyverezni!



KEZELÉS

Az irányítás kapcsán a következőket kell tudni: Munch és Abe kezelése alapvetően megegyezik, csak egy-két apróbb eltérést tapasztalunk. Fontos dolog, hogy

L: Abe-bel ez az imádkozás, de több funkcióra is jó. Egyrészt a későbbi pályákon lehet csinálni egy speciális gömböt, amivel belebújhatunk az ellenfelekbe. Másrészt ezzel lehet újra növeszteni a földön heverő zöld spooce-okat (ezeket kell gyűjteni).

Munch-nak ez a sonarja, így lehet megtalálni a Fuzzle-öket. őket kell Munch-nak kiszabadítani – a szóban forgó lények kicsi szőrlabdák veszélyes fogsorral.

R: Az energiánkat (madarak jelzik) és az összegyűjtött spooce-ok mennyiségét nézhetjük meg ezzel.

Fehér: Nézetváltás.

Fekete: Váltás Munch és Abe között. Csak azokon a pályákon, ahol együtt vannak.

Bal oldali analóg: Nyomd BE az analóg kart és üthetsz (Abebel), vagy fegyvereket használhatsz, ha valakibe belebújsz. Munch csak akkor tud harcolni, ha iszik a ZAP nevű italból – ilyenkor kábító-sugarat lő ki a fejéből (hosszú, folyamatos sugarazással a több ellenfélfajta kinyírható).

Jobb oldali analóg: Lopakodás – séta – futás.

D-pad: Kamera mozgatása.

A: Ugrás, tárgyhasználat, illetve akciógomb. Ezzel lehet működtetni a kapcsolókat, felvenni a Mudokonokat, inni az automatákból, kiszabadítani a Fuzzle-öket, stb. (Munch-csal csak a vízben lehet jól ugrani, a szárazföldön inkább csak vetődhetünk egyet.)

BESZÉD

A következő gombokkal lehet beszélgetni. Mindegyikhez két funkció tartozik attól függően, hogy csak megnyomjuk vagy nyomva tartjuk a gombot. Munch természetesen a Fuzzle-ökkel, Abe a Mudokonokkal tud kommunikálni.

Y: Köszönés = "Gyere velem!"

Y hosszan nyomva: Köszönés mindenkinek = "Kövessetek!"

B: "Lássatok munkához!" Ezzel mondhatjuk meg a Mudokonoknak, hogy kezdjenek imádkozni, vagy nyomjanak át egy kapcsolót stb. (Csak Abe.)

B hosszan: Megparancsolhatjuk a Mudokonoknak/Fuzzle-öknek, hogy támadják meg az ellenfelet.

X: "Maradjatok egyhelyben!"

X hosszan: Abe-nél szellentés, Munchnál böffentés...

SPECKÓ ITALOK

ZAP – Elfogyasztása után Munch bénító sugarakat lőhet ki.

EXPRESSO – Szupergyors futás.

BOUNCE/HÜPFEN – Dupla ugrás. (Abe)

AQUA-BOUNCE/AQUA-HÜPFEN – Dupla ugrás a vízben. (Munch)

INVISIBLE/UNSICHTBAR – Láthatatlanná tevő szer.

QUARMA

Nagyon fontos a játék során (feltéve, ha a "jó" megnyerést akarjátok megnézni), hogy a karma-szintet megfelelően balanszírozva, pozitív szinten tartsátok. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a pályákon található haverokat (Mudokon ill. Fuzzle) lehetőleg egytől-egyig mind meg kell menteni (minimális "veszteség" azért elfogadható). Éppen ezért óvatosan kell bánni a "Támadjatok!" paranccsal, főleg a kis szőrgolyók esetében. A legjobb, ha minden esetben igyekeztek az ellenfeleket inkább saját kezűleg a vízbe taszítani (hogy a fulladásos halál korántsem kellemes élményét megtapasztalják), nem pedig a haverokkal lepofoztatni. Akadhat helyzet, ahol mindenképpen támadni kell velük, ilyenkor igyekezetek a ZAP-kábítással a segítségükre sietni. Gyakran találkozhattok karma-eredményjelző táblákkal, ahol a pillanatnyi aktív/halott/megmentett állás leolvasható, mindkét félre levetítve. (A pillanatnyi karma-szintet a Start megnyomásával lehívható menüben is megnézhetitek.)



KRITIKA

Sokakat foglalkoztathat a kérdés, hogy a Munch's Oddysee kihasználja-e az Xbox képességeit? Erre könnyű a válasz: NEM. Grafikailag semmiképpen. Annak idején még PS2-re kezdték fejleszteni a programot és csak utána indultak meg az átírási hadműveletek Xbox-ra. A készítők akkori nyilatkozata szerint azért döntöttek az X mellett, mert így – szerintük – még szebbre tudják megcsinálni a progit. (Már akkor szárnyra kaptak olyan pletykák, miszerint ebből nem volt igaz semmi – valójában a Microsoft fizetett azért, hogy csak Xbox játék legyen a Munch.) Ezt a feltételezést igazolja a program, mely ugyan nem csúnya, de távol áll az Xbox 100%-os kihasználtságától. A kifejezetten Xbox-ra fejlesztett játékoknak szerintem nagyságrendekkel szebbnek kell lenni ennél.

A textúrák nagyon alacsony felbontásúak. Például a föld csak elmosott pixelekből áll, nincs minden egyes fűszál kidolgozva, mint pl. a HALO-ban. Észrevehető, hogy a föld gyakran lapokból van összeállítva és a lapok találkozásánál apró csíkok és szögletes élek vannak. Mellesleg nagyon csúnya dolognak tartom, hogy a látóhatárt lenge köd takarja el. Szerintem erre semmi szükség, az Xbox ennél többre képes. Szerintem akár PS2-őn is megjelenhetett volna az anyag, technikailag biztosan képes lenne rá a gép, sőt még szebbre is! Nem tetszett a Mudokonok és a többi szereplő kidolgozottsága sem, kicsit több poligont is használhattak volna hozzájuk. A másik sokkal zavaróbb hiba, a 3D-s játékok örök megrontója a kamerakezelés. Néha botrányos módon viselkedik az operatőr, gyakran előfordult, hogy emiatt haltam meg egy-egy ügyességi résznél. Az irányítás bár jól működik, néha kicsit későn reagálnak a gombok. Kár volt a tárgyhasználatot és az ugrást egy gombra tenni, mert ha egy kicsit rosszul állunk be, akkor gáz van. Gyakran a mesterséges intelligencia sem megfelelő. Például néha látótávolban van egy ellenfél, de hiába mondom a Mudokonoknak vagy a Fuzzle-öknek nem akarnak támadni. Zeneileg minden rendben van a programmal, a hangokon például nagyon jókat szórakoztam. A hiányosságok azonban igazából nem olyan vészesek, mert a hangulat, ami jellemzően Oddworld-ös változatlan maradt, így aki szerette régen a sorozatot, most is imádni fogja - feltéve ha van Xbox-sza. Egy nagyszerű, nem mindennapi ügyességi, logikai-kaland játékot kapunk, melyhez hasonlót még nem tapasztaltunk más gépen.

Veres Miki

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

INFOGRAMES/ODDWORLD INHBITANS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
22 BLOKK A MEREVLEMEZEN

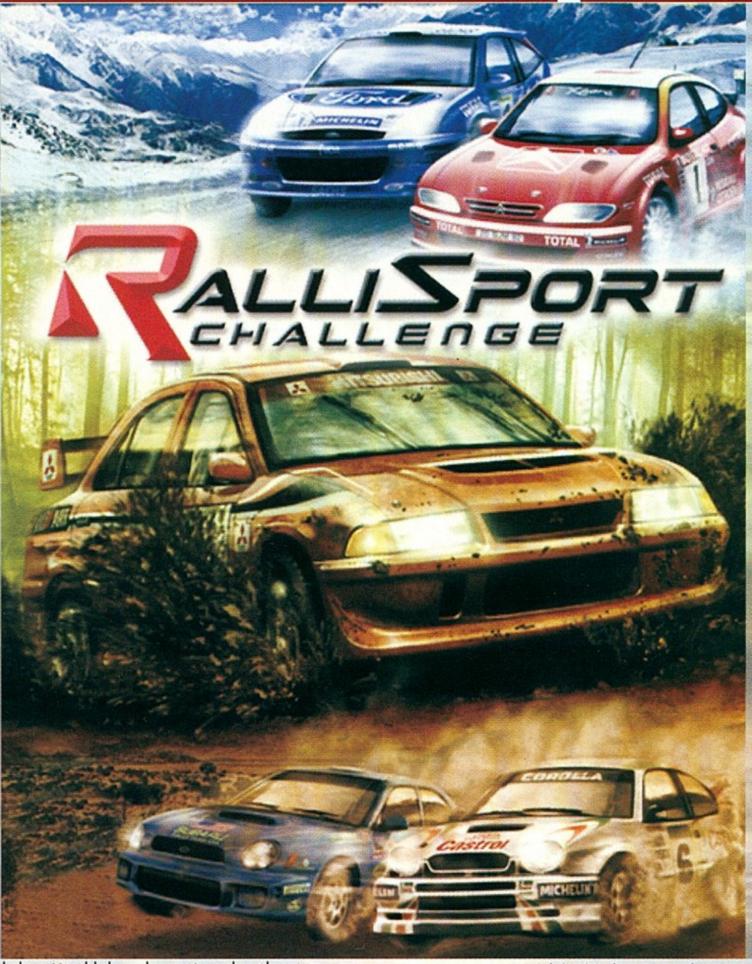
✓ KIVÁLÓAN FELÉPÍTETT PÁLYÁK, ÖTLETES JÁTÉKMENET, POÉNOK
× GRAFIKAILAG NEM HASZNÁLJA KI AZ XBOX-OT, IDIÓTA OPERATŐR

9 pont

A dobozra megjelent játékok egyik legjobban várt képviselője az RC, ami pozitív visszhangot keltett mind a rajongók, játékosok, mind a kritikusok (nyomtatott sajtó, elektronikus média) köreiben. Megvallom, ha versenyzésről van szó, legszívesebben ezt a műfajt gyakorlom, ezért aztán, amikor legutóbb az osztrákoknál jártunk egyik munkatársammal, magamévá is tettem egyet a polcokon sorakozó, zöld dobozos lemezek közül. Csak a rémhírek kedvéért, amik az X kapcsán hallhatóak...nagyjából fél órát időzhettünk a boltban, és ez alatt próbáltam eldönteni, hogy melyik három játék legyen az enyém. Nos, a harminc perc alatt nem lehetett a kirakott, és kipróbálható gép közelébe jutni (végül odajutottunk...de ehhez legalább négy fritzet kellett elkábítanunk – értsd úgy: lecsapnunk a páncélszekrény nehézségű dobozzal – és nagyon gyorsan elrejtenünk, mielőtt felfedeznek minket – "SNAKE...SNAKE!!!"–.), szóval ennyit a sikertelenségről. Nos, visszatérve a teszt alanyára... A SONY gépre megjelent WRC valamiért nem sikerült olyanra, mint amilyet elvártunk volna a 128 BIT-es géptől, sokaknak csalódás volt, többek közt nekem is. Szép volt és jól irányítható, de nem rendelkezett túl megkapó hangulattal. Megcsináltam egy országot, kettőt, hármat, de az átvezető filmeken kívül túl sok mindent nem élveztem. Nem izgultam, és nem éreztem komolyabb késztetést arra, hogy végigjátsszam. Szóval szép volt, jó volt, de nem az igazi. Ezért aztán nagyon vártam, hogy mit tud felmutatni ezzel szemben az X. Az első alkalom, amikor behelyeztem a lemezt, a megdöbbenés jegyében telt el. Megdöbbentem attól, hogy a grafika mennyire élethű, és megdöbbenés attól, hogy az eddig ismert fizikai modell teljesen megváltozott, emiatt alig bírtam az úton maradni az első versenyeken. Azonban nem kell megijedni, ami ismeretlen, az nem feltétlenül rossz...és bár vannak a modellezésben hibák, talán még így is az egyik legjobb, amivel idáig találkoztam, ezt azonban inkább majd a teszt végén fejteném ki bővebben...







"ROLLIN' BABY!"

A főmenüben indíthatunk egy új játékot, részt vehetünk az instant akcióban, valamint megnézhetünk két játék-előzetest is. (A PROJECT nem rossz, de szerintem nem sokat változtattak a METROPOLIS grafikai motorján, az AMPED viszont várakozáson felüli.) Az instant nem igazán érdekes, mert nincs értelme, előbb-utóbb úgyis eljutsz minden pályára az új játékon belül is. Kitalálsz magadnak egy nevet, nehézségi szintet, és már vár is a rengeteg opció. A beállításoknál egyetlen érdekes dolog van, ez pedig a zenei lista, ahol berakhatod a merevlemezeden található zenéket, és ezek után már azokat fogod hallani versenyzés közben is. A multiban összesen négyen mehettek az összes fellelhető pályán, amennyiben a karrier módban már megnyitottad mindet...ez igaz a normál egyjátékos módra, valamint az autólistára is. Tehát irány a karrier. Ha beléptél, megnézheted, hány kupa van, és azokon belül pedig hány pálya. A nehézség egyre nő a színek változásával. Amikor egy színt megcsináltál, választhatóak lesznek a következő szín kupái is, valamint az ahhoz tartozó autók. Amennyiben már versenyzel, vissza lehet lépni, de csak akkor, amikor befejeztél éppen egy pályát, különben érvénytelen lesz az adott szakasz, és sem helyezést, sem pontot nem kapsz érte, ezzel veszélybe sodorva az első helyet. Később bemehetsz újra a kupába, és vagy folytatod ott, ahol legutoljára abbamaradt, vagy újra kezded. A gép automatán ment mindent, ezzel nem is kell foglalkoznod. Ja igen...amikor elrontasz valamit egy adott pályán, akkor megismételheted azt végtelenszer (RESTART, a RETIRE viszont a kilépés). Ez azonban csak a kezdő szinten működik, a normál nehézségi fokon nem adódik ilyen lehetőséged. Tehát idáig ez egy teljesen hétköznapi versenyes program, az irányítás is ezt mutatja, nem is nagyon foglalkoznék vele. Amik kiemelik a játékot a többi vetélytárs közül, azok a megvalósítás jellemzői, és ezekről most fogok szót ejteni...

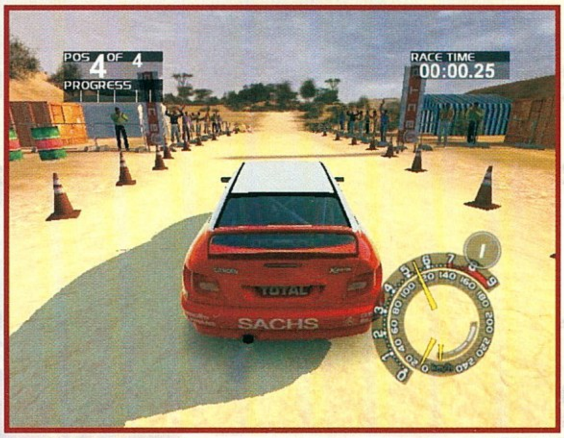
JOBB KETTŐ, ÉLES, BAL...BOCS, EZT EL ******!

"SZÁGULDÁS, NÉGY KERÉK SZERELEM..."

Először is...grafika. Nem, inkább a Grafika, nagybetűvel. Azt hiszem, ilyet még senki sem látott. Semmi akadás, és tökéletes vizuális reprodukció. A fák tényleg fák, a bokrok valóban bokrok (ha nekik mész, megmozgatod őket, és még az irányító is megremeg...), és amit nem hittem először el, a magasabb fűszálak nem csak úgy oda vannak dobálva, hanem szálanként(!) vannak megrajzolva. Nagyon komolyan néz ki. A járgányok csillognak-villognak, az üvegen tükröződik minden. A kasztni porosodik rendesen, de ez mondjuk alap manapság. Amikor a boltban mutogattam a programot, az volt a kegyelemdöfés a nézelődők számára, amikor szemügyre vetettem a vásárlókkal a jeget. A jég...megcsillan a naptól, és elvakít. Azonban rengeteg dolog van még, ami szemkápráztató. A puhább földben ott marad a kerék nyoma (a hóban is...), ha belsőnézetben tolatunk, látjuk, ahogyan a kerék kipörgeti a kavicsokat, valamint a pályákon madarak repkednek, lepkék, sőt időnként még lovak is szaladgálnak az út mentén. Az egyik hegyi szakaszon egy nagyobb tóhoz jutunk le, aminek a vize tényleg élethű, és ha átnézünk a túloldalra, láthatjuk az utat, ahol lejöttünk (a mélységek, magasságok is szédületesek), sőt még az ellenfeleket is, amennyiben eléggé megelőztük őket. Szóval nem akarom túlreagálni a dolgot, de a grafikai megvalósítás tökéletes, még a GT színvonalát is veri. Játszhatóság... Mint említettem, először nehéz, és furcsa, de ha megszokod, majdnem tökéletes. Az aszfaltra érve megkapaszkodik a járgány, de annyira élethűen, mint soha, és tényleg technikásan kell vezetni, mint ahogy az életben is. A különböző kasztnik másképpen reagálnak bizonyos esetekre, ha az egyikhez hozzászoksz, és kipróbálsz egy másikat, rájössz, hogy ég, és föld a kettő. Ami kicsit kellemetlen, az a járgányok súlya, mert ennek a szimulációja nem lett túl jó. Nagyon könnyű a legtöbb, valamint a sérülési modell is furcsa. Ezek, amik lerontják a programot, más minden maximális. A zene, és a hangok kiválóak, főleg, hogy bármit betehetsz alá. Csodálatos élmény úgy száguldozni, hogy közben THERION, vagy FAITH NO MORE szól. A hangulat is tökéletes, a szavatosság pedig sokáig szól, mert megunhatatlan, főleg többen játszva. A WRC szerintem nyolc pont körüli értékelést érdemel, ezért a kilenc, és a kilenc-fél között gondolkozom most, százalékban talán a 93 lenne a tökéletes megoldás... A DIGITAL ILLUSIONS ismét maradandót alkotott, és ezek után kíváncsian várjuk a MIDTOWN MADNESS harmadik részét, ami remélhetőleg az X-en is elérhető lesz.

BÖJTÖS GÁBOR





RALLISPORT CHALLENGE

DICE/DIGITAL ILLUSIONS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
1 MENTÉS
45 BLOKK A MEREVLEMEZEN

✓ AZ EDDIGI LEGJOBB.
× CSAK A FIZIKAI HIBÁK.

9.5 pont

Nos, mint említettem (RalliSport cikk), Bécsben megcsodáltuk az X elsöprő erejét, és vettem három játékot hozzá. Az egyik a már kitárgyalt RC, a másik a totálbrutál Halo, míg a harmadik a Wreckless volt. Az első kettőt azt hiszem, nem kell megmagyaráznom, ez utóbbi viszont nem lehet teljesen tiszta mindenkinek. Talán a Super Runabout cím már mond valamit, leginkább DC tulajoknak, vagy a cím utolsó szava a PS gazdáknak. Tehát, adva vagyon egy korábban CLIMAX néven futó csapat, és egy sikerjáték (DRIVER) kicsit átformálva, megváltoztatva. A lényeg, hogy akciózzunk különböző járgányokban, és lenyűgözzük a játékosokat. Ez valamennyire sikerült is, a programok kelendőek voltak. Aztán hirtelen kivált pár fazon a csapatból (közben a cég CRAZY GAMES néven fut tovább), és önállóan állnak neki a folytatásnak, amit már WRECKLESS címen adnak ki, méghozzá a legújabb üdvöskére, az X dobozra. Vagyis, ami ebből kiderült... Egy: az ismeretlen nevű csapat régi ismerősöket takar, és egy szintén ismerős-ismeretlen programmal állunk szemben. Kettő: ezekből fakadóan vannak bizonyos elvárásaink is, amik sokszor megpecsételik egy-egy próbálkozás életét (előfordult már a történelem során, hogy pont emiatt bukott egy-két megjelenés...). Nos...a BUNKASHA megpróbált mindent, hogy tartsa a régi minőséget, sőt megpróbáltak még többet kihozni a műfajból, és a gép teljesítményéből egyaránt. Ez jórészt sikerült is, de sajnos vannak megbocsáthatatlan tényezők is, amik rontják az összképet. A grafika szédületes, ez igaz, de sajnos nem csak erről szól egy játék, hanem a játszhatóságról is, ami viszont a vártnál jóval rosszabb lett...és akkor még nem is beszéltem a német nyelv gyönyörűségeiről (FAHRT ZU DEN FOTOPUNKTEN...), amik már az első pillanatokban is letaglóztak...:-)!!!



NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK!

START-TASTE DRÜCKEN

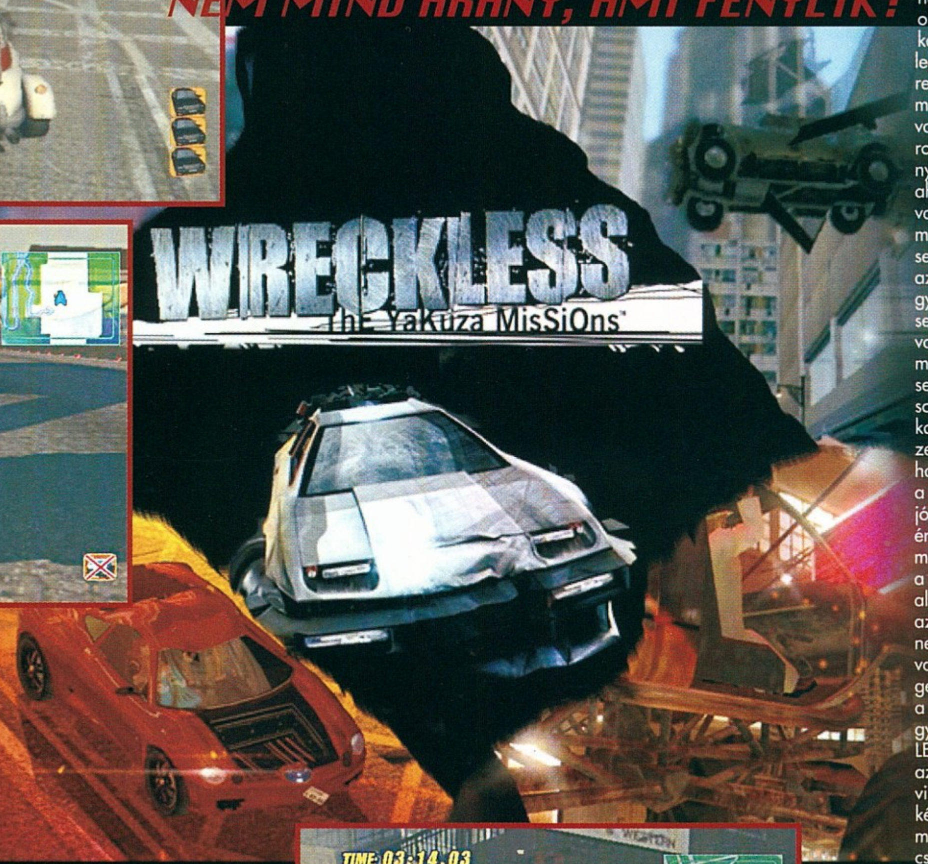
Ahogyan azt már megszokhattuk, különböző küldetéseket kell végrehajtanunk, és ezeket két oldalról is megtehetjük időnként. Ez azt jelenti, hogy a játék kezdetekor kiválaszthatjuk, hogy a jó, vagy a rossz oldalhoz tartozunk, így bizonyos feladatokat kétszer, más megvilágításban érhetünk el. Azért attól nem kell félni, hogy mindkét oldalon ugyanazokat a küldetéseket kell megoldani, a változatosság elég nagy. Van normál, "pusztítsd el ezt, vedd fel azt misszió", de még ezek is ki vannak egészítve olyan megoldásokkal, mint mondjuk az, amikor az akció befejezése után fel kell hajtanunk egy felszállóban lévő teherszállító repülőre. De van olyan is, hogy a pálya bizonyos pontjaira kell eljutnod, és ezekről a helyekről kell fényképeket készítened egy gengszterről, vagy csak egyszerűen versenyezned kell az éjszakai városban. Unatkozni nagyon nem fogsz, mert az akció pörgős, és folyamatosan kapod az új feladatokat, na meg az új autókat is. Az irányítás a megszokott, a jobb ravasszal a gázt adod, a baloldali a fék, a B pedig a tolatás. Ezek azok, amik használatban vannak, na meg a bal analóg kar, amivel a járgányt mozgatod. A jobb kar is működtethető, de sok értelme nincsen, csak a kamerát irányíthatod vele erre, meg arra. Ezt esetleg a visszajátszásoknál lehet kihasználni, ott néha jól mutat. Amikor befejezel egy pályát, a gép rákérdez az ismétlés lehetőségére, és helyeslő válasz esetén már jön is a gyönyörű visszajátszás. Játék közben láthatsz egy kis térképet a sarokban, ami mindig mutatja, hogy hova kell menned, nehéz lesz nem megtalálni valamit. Láthatod még a képernyőn az ellenfelek életerejét is, amit az ütközésekkel lehet lejjebb vinni (leghatásosabb mód, ha pont az ellennel szemben jön valaki, és te hátulról egymásnak nyomod őket...). Rád nagy hatással nincsenek a karambolok, maximum lelassítanak, de komolyan nem károsítanak...egyetlen igazi ellenfeled az idő, de az sem olyan komoly vetélytárs. Mit is lehetne még elmondani? Talán azt, hogy az autók sérülnek, de a látványon kívül nincs sok hatásuk, mert a fizika, vagy az irányíthatóság nem változik.

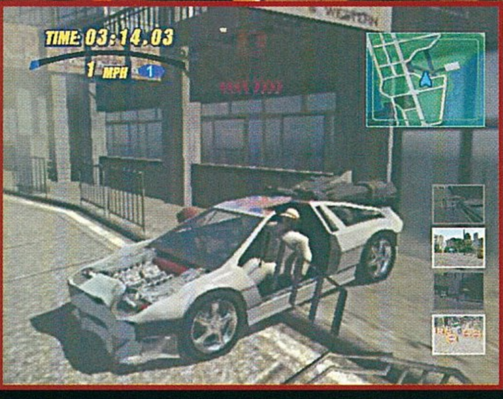


FERTIG? LOS...

...szólítanak fel minden egyes alkalommal, amikor neki kezdesz egy pályának, és onnantól kezdve nincs megállás! A feladatok nagyon jók, és elég kidolgozottak, de ettől függetlenül ez csak egy árkád jellegű program, ami leginkább a játszhatóságban mutatkozik. Amikor elindítod a járgányt, és megteszed az első "tiszteletköröket", világossá válik, itt szó sincs élethű szimulációról, sőt... Az irányításon lett volna még mit kidolgozni, mert tele van hibákkal, amik kissé rongálják a játszhatóságot. Az mondjuk pozitív, hogy van valamekkora különbség a választható verdák között (találhatsz buggy-t, japán rendőrségi autót, angol taxit, terepjárót, vagy akár a Vissza a jövőbe film főszereplő Deloreanját...), de ez még kevés az üdvözüléshez. A játszhatóság mellett még a szavatosság az, ami lerontja az összhatást, és sajnos ezt is az árkád jelleg okozza. Kevés a pálya, és annyira azért nem izgalmasak, hogy ötödszörre is végig vigyük őket. Azonban grafikai demonstrációként nyugodtan mutogathatjuk a programot ismerőseinknek, mert ez még a RALLISPORT életszerűségét is túlszárnyalja. Talán a WRECKLESS a jelenlegi legszebb program az X-en. A fények, tükröződések annyira gyönyörűek, hogy néha azt hisszük, valami filmet nézünk. A délutáni forgatagban haladva még a házak ablakain megvillanó nap is olyan, mint az életben. Az éjszakai missziók is döbbenetesek, ez leginkább a fényképezős helyszínre igaz, mert itt láthatjuk a legmegdöbbentőbb vízeffektet, amit valaha is láttunk. Hullámzik, fodrozódik, és a kivilágított hajó fényei úgy verődnek róla vissza, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Már ezért is érdemes megszerezni a programot. A törések is látványosak, elhagyhatjuk az ajtókat is, és ilyenkor megfigyelhetjük, ahogy vezetőnk idegesen rángatja a kormányt ide-oda, valamint azt, ahogy utasunk rémülten kapaszkodik, az anyósülésen. A visszajátszások is remekek, sokszor olyanok, mintha amatőr kamerával lettek volna felvéve, ezzel is adva egy kis többletet a hangulathoz. A hangok, bár kiráz a hideg a német nyelvtől, nagyon jók lettek (a MICROSOFT nagyon ért az igényes szinkronokhoz, ezt már a HALO is bebizonyította...), a zene viszont kicsit gyenge, legalábbis szerintem elég igénytelen az a prüntyögés, ami aláfestő zeneként hallható (Nem a műfajjal van bajom, hanem a minőséggel...). Mindenesetre ha ez lenne a legnagyobb gond, akkor nagyon sikeres lehetne a WRECKLESS, de sajnos ott vannak még az előbb említett problémák, amik viszont eléggé lerontják az összképet...de!!! Azt kell mondjam, még így is nagyon jó a program, csak messze van a tökéletestől...mindenesetre, ha ilyenek lesznek a kevésbé jó progik a nagy X-en, akkor már örülhetünk. Úgy veszem észre (bárki, bármit mond a cégről...), a MICROSOFT-nak fontos a minőség, és nem a tömérdek mennyiséggel próbálnak tarolni, ami számomra elég dicséretes. Bízom benne, hogy ez így marad a továbbiakban is.

BÖJTÖS GÁBOR







WRECKLESS - THE YAKUZA MISSIONS

BUNKASHA GAMES

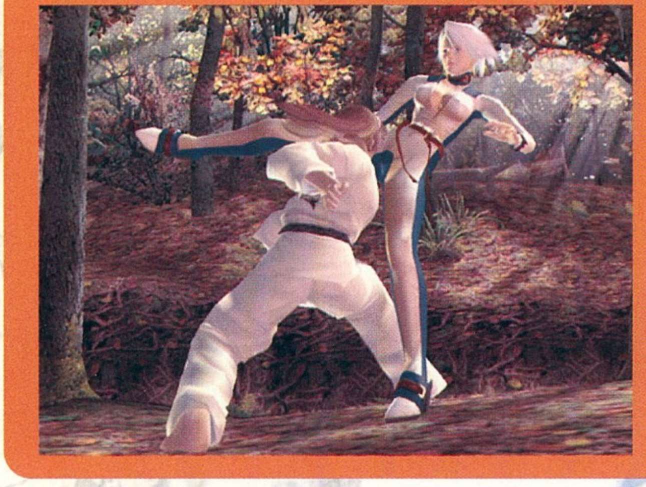
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MENTÉS 7 BLOKK
A MEREVLEMEZEN

✓ AUTÓS KÜLDETÉSEK, GYÖNYÖRŰ GRAFIKA

× A JÁTSZHATÓSÁG, ÉS A SZAVATOSSÁG TERÉN VEN NÉMI GOND

7.5 pont







DEAD OR ALIVE 3

1. Kaland – Játék – Kockázat. Túlélted a "Halállabirintus" borzalmait és legyőzted a "Tűzhegy Varázslóját". Most SOKKAL egyszerűbb dolgod lesz: az "Újságíró Bomlott Elméje" csak a kijelölt út követését kívánja. Ha készen állsz, lépj 10-re. Ha szerinted ez egy idióta ötlet, lépj **14**-re.

2. A hanghatásokat nem boncolgatnánk: az évek során a bordásfalat szétzúzó medicinlabda hangját sikerült egy egyszerű ütéshez társítanunk, a DoA3 pedig nem szakít a szokással: hangrobbanás jön minden sarokból. A valósághoz talán csak a blokkolások hangjának van köze – de ez így is van jól. Ha az ember 25 métert zuhan, azt szeretné hallani is ;). Lépj **18**-ra.

3. Az akció retrospektíven csak három gombot használ: ütés, rúgás és az ún. "free" gomb (blokkoláshoz majd "counterhez" – ellentámadáshoz ill. "elkapáshoz", valamint kombóindító szerepkörben is játszik). A kezelés intuitív (persze nem a Tekken gombpüföléseihez szokott embereknek) – a képernyőn nagyjából az történik majd, amit SZERETNÉNK, ha történne. Ám kerüljünk szembe egy harcedzett veteránnal és gyorsan megtapasztalhatjuk a DoA mélységét – az irányítást gyönyörű kombó-füzérekbe rendező rajongó megszabadítja a játékot minden egyszerűségétől. Egy "hivatásos" itt csodálatos dolgokat művelhet: felelőtlen kimozdulást blokkolva megbénítani az ellent, odacsapni neki kettőt-hármat, majd belekezdeni egy kombóba és átfolyatni azt egy másikba, szinte egymáshoz láncolva azokat – erre csak a legjobbak lesznek képesek. A DoA2 sem volt már egy egyszerű VF klón, a Tecmo azonban tovább polírozta a családi ezüstöt. Lépj **5**-re.

4. A sorozatnak igazából csak most, a kizárólag Xbox-ra készített 3. résszel sikerült levetkőznie "segédprímás" szerepét: felemelkednie a Tekken és VF sorozatok mellé, egyenlő partnerként. A DoA széria felnőtt, – bár grafikailag soha nem volt elmaradva kortársaitól – ma már az első ligában küzd. A harci szellem mindig vele volt: minden részt az alapoktól írtak újra és a cél mindig tisztán lebegett a fejlesztők szeme előtt: felülmúlni. Ha ez fiatal kisasszonyok fehérneműjének kivillantásával lesz elérhető, ám legyen. A cél szentesíti a ciciket. Úgy döntesz, megismerkedsz a harcosokkal, lépj **13**-ra.

5. A korai amerikai verzióra lecsapó közönség némileg keserű szájízzel állapította meg, hogy a magányos játékosra váró meglepetések csokra meglehetősen csenevészre sikeredett – a dolgot nálunk már korrigálták, de ilyen szempontból ez továbbra sem SoulCalibur. Kapunk 18 új rucit, de ez még mindig csak távoli csaholása a Limited Edition fejenkénti 9+ ruhájának – bár babrálhatunk Kasumi hajával vagy vetkőztethetjük Hitomit, kedvünkre szerkesztgethetjük a visszajátszásokat vagy megpiszkálhatjuk a havas pálya időjárását. Ami a legfontosabb – harcosaink 56 új mozgást is kaptak. Lépj **19**-re.

6. A zenei aláfestést továbbra is a rock gitártépő ága ill. a szintetikus / elektronikus dallamok szinte már "giccses" elegye alkotja, valószínűleg hatalmas sikernek örvendve az amerikai közönség körében. Igen, az intróban és a stáblista alatt Aerosmith üvölt. Furcsa hatást fejtenek ki egy echt japáni játékba vasalva, de ennek is jelentősége és múltja van. Az Amerikaiak patrióták, a japáni fiatalok pedig imádják Amerikát. Két légy egy csapásra. Tovább fülelsz, lépj **12**-re.

7. A nemzetközi csapat tarka. Helena, a francia soprano az első torna rendezőjének, a néhai Fame Douglas-nek a (mostoha)lánya, sajnálatos módon édesanyját is kilőtte egy mesterlövész a játékból, tehát most árva és dühös: Hika-Ken (Pi Qua Quan) stílusban pöcköli félre a riválisokat. Leon, az olasz zsoldos még mindig a legjobb harcos szeretne lenni, hogy szerelme utolsó kívánságának eleget tegyen. Ő – hasonlóan Iluskához – először a 2. részben tűnt fel, az azonos stílusban harcoló ("Commando Sambo") Bayman helyét átvéve, aki itt ismét visszatér. Az orosz bérgyilkos (hobbi: fegyvergyűjtés) tette el láb alól Fame Douglas-t, a DOATEC szervezet alapítóját. A csapat a 3. bajnokságon két új tagot köszönthet: A fehérhajú, hidegvérű brit bérgyilkosnőt, Christie-t (a Baymant egykor felbérelő bácsi szerződteti Helena szemmel tartására) – a magas (177 cm), ibolyaszemű hölgy a Kígyó Ököl (She Quan) stílusban jeleskedik; ill. a gimnazista Hitomi-t – aki a jól megszokott überjapáni karakter – német apa és japáni anya gyermeke, aki ide csak egy jót verekedni jött (karatézik, akárcsak Hayate). Grafika? Lépj **11**-re.

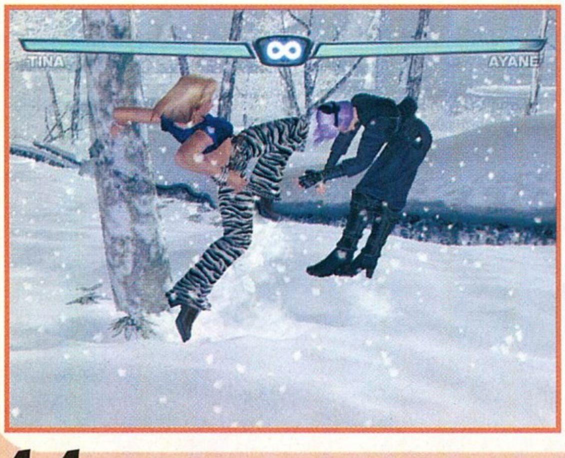


8. Izgalmas a Tag Team mód, amit akár négyen is játszhatunk egyszerre. Aki távol van, folyamatosan gyógyul és nem változott az a remek tény sem, hogy a közösen végrehajtható kombókínálat attól függ, kivel állunk egy csapatba. A magányos / páros játékmódok legnagyobb pozitívuma, hogy a terep befolyásolja a küzdelmet. Homokban / havas pályán nehezebben indítunk támadást és ha sikerrel is járunk, számolhatunk azzal, hogy az eldobás ill. ellökés távolsága ezeken más lesz – a komplex kombókhoz más időzítés kell, bizonyos összetett mozgássorozatok pedig gyökeresen más megközelítést igényelnek. EZ a DoA3 igazi vonzereje. A lényeg itt nem azon van, mit csinálunk – hanem azon, MIKOR és HOGYAN tesszük azt. A játék időt, figyelmet és türelmet követel. Aki híján van valamelyiknek, feleslegesen vág bele. Pattanj **3**-ra.

9. A japáni "csapatkapitány" Hayate. A 2. részben a Duna forrásvidékénél tért magához, erős amnéziától gyötörve: azóta "Ein" újra felfedezte múltját. A Mugen Tenshin Tenjinmon klán örököse, akit elrabolt a DOATEC és a Project Epsilon kísérlet végén "elhajították", haljon meg kedvére. Nem így tett – túlélte, visszatért, karatetanár lett. Az ő keresésére indult eredetileg kishúga, a shinobivá lett Kasumi, akit az első és második torna között elkap a DOATEC és jól leklónozzák ("Kasumi Alpha", DoA2). Ayane, a konoichi Kasumi féltestvére (az édesanyjuk közös) és szintén Mugen Tenshin ninjutsu (Hajinmon ág) használó. Apja Genra, akit a DOATEC foglyul ejtett és a Project Omega keretein belül harcos "bábbá" alakított – a lány, látva mi lett szeretett atyjából úgy dönt, enyhít annak szenvedésein és megpróbálja alulról szagoltatni vele a helyi flórát. Hayate legjobb cimborája, Ryu Hayabusa lenyomta Tengut, most jelentkezik Genra ellen is. A ninjutsu-t a Hayabusa iskolában tanulta – csak a legjobb diákok viselhetik a nevet. Lépj **16**-ra.

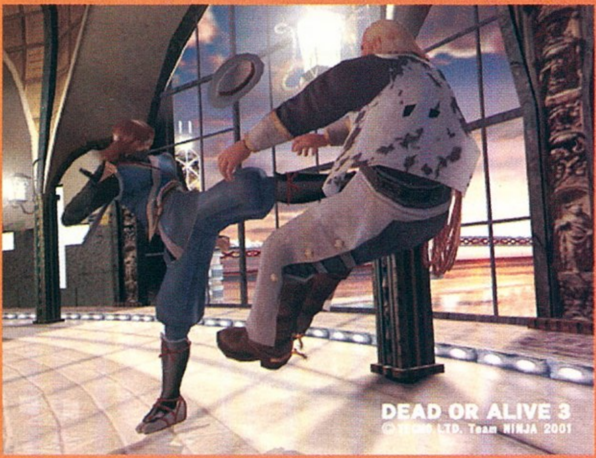
10. Az első Dead or Alive (DoA) még a SEGA Model 2 játéktermi alaplapján debütált 1996 novemberében, érdekes alternatívaként a hardvert maximálisan felpörgető Virtua Fighter 2 mellett. Házi konverzió Saturn, majd PlayStation gépekre készült: technikailag a Saturn változat tökéletesebb. Érdekesség, hogy a konzolos átiratokat egy felpuffasztott, "++" utójelű arcade változat követte (hozzáadva a harcosokhoz Bass Armstrong-ot, aki csak a PS verzióban szerepelt), ez azonban már a Tecmo saját TPS alaplapján (1998) hancúrozott. Tovább régészkedsz, lépj **15**-re.

11. A grafika lélegzetelállító. Az oldal képei (szokás szerint) nem képesek visszaadni a játék vad, nyers retinaizgatását. Valódi napfény ragyogja be a tengerpartot mikor a pálmafák alól (leveleik egyenként vetnek real-time árnyékot) a valódi vízbe gázolunk. Másutt szilánkokra zúzható jég és kő fogad – vagy hajítsuk ki ellenfelünket a hongkongi irodaházból és ne felejtsük el becsukni a szánkat, miután egy sor sistergő neonreklámon keresztülzúgva az utcán landol. A Tag Team mód pályái egyszerűsítettek, a



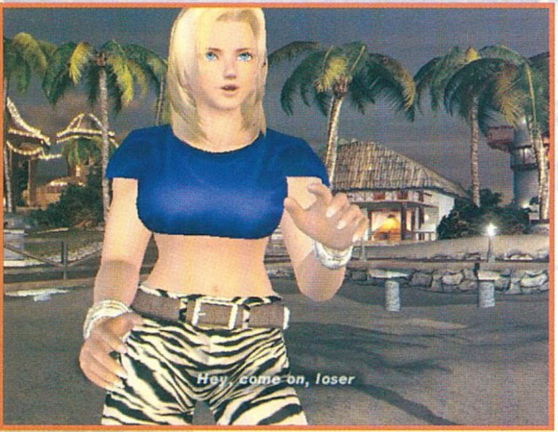


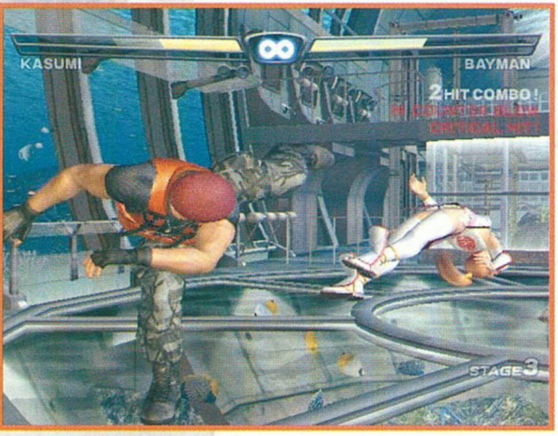






FÉLELMETES FANTÁZIAJÁTÉK – A FŐHŐS TE VAGY







történet helyszínei azonban kivétel nélkül lenyűgöznek majd – óriásiak, többszintesek, rendkívül részletesen kidolgozottak. A poligonszám valahol a csillagos égben lehet. Amit a DoA3 csinál az Xbox borítása alatt lapuló szilikonnal, az technológiai pornó. Tovább ízlelgeted a képi világot, lépj **17**-re.

12. Szereplőink japánul beszélnek, a közlendőt pedig feliratok tolmácsolják (meglehetősen szabadosan fordítva). A seiyuu-k jó munkát végeztek, de a neveket olvasgatva ez nem is meglepetés. A legragyogóbb csillag talán a Christie-t szinkronizáló Mitsuishi Kotono (Misato – Evangelion, Juri – Utena, Sailor Moon – Sailor Moon), aki már sikeresen kurjongatott nagyokat a Rival Schools Kyokojaként is, de nem kevésbé illusztris személyiség a Hayate hangjaként szereplő Midorikawa Hikaru (Tamahome – Fushigi Yuugi, Rheinhard – Legend of the Galactic Heroes) vagy a Lei Fang ajkairól szóló Touma Yumi (Spinel Sun – Card Captor Sakura, Yui – Fushigi Yuugi és igen – Ő beszélt Ivy szájából is a SoulCalibur-ban!). Szinkron-szerepcsere csak Tina és Kasumi esetében történt – utóbbi hölgy hangja miatt bevérzett egy kicsit a szívünk, hiszen Tange Sakura (a Card Captor Sakura... ehm, Sakurája ;) remekül teljesített az előző két részben – az őt felváltó Kuwashima Houko (Filia – Slayers TRY) viszont méltó ápolója a Kasumi kultusznak. Említésre méltó még a frissen verbunkolt Brad Wong verbális képviselete – Kishino Yukimasa hangja ismerősen dörmöghet a PS2 tulajdonosok fülében: Ő volt Cao Cao a múlt havi Kessen II-ben. Lépj **2**-re.

13. Kína anyaföldje négy harcost adott a tornának. Gen Fu még 1976-ban kényszerült politikai okokból elhagyni az országot – a bunyóba ismét a pénz hajszolta: unokája, Mei Lin ritka betegségben szenved, a gyógyszer pedig rettenetesen drága. A használt könyvekkel kereskedő öreg a Xin Yi Liu He Quan stílus mestere. Jann Lee, a kidobófiú Jeet Kune Do harcos – bálványa a Sárkány, Bruce Lee. Szülei elmenekültek a maoista Kína poklából, ám nem élvezhették sokáig a szabadságot. Fiatalon árván hagyták a fiút, aki azóta – példaképéhez hasonlóan – kiérdemelte a Sárkány utónevet. Bohém ifjúságában egyszer egy kis hölgyet is megmentett néhány fiatalember zaklatása elől. Ő Lei Fang (ejtsd: Lejfan), a 19 éves diáklány, aki gyűlöli, ha pátyolgatják – mivel meggyőződése, hogy képes lett volna megvédeni magát, azóta bizonyítani akarja ezt Jann-nak. Mikor épp nem a karaoke vagy az aromaterápia köti le, ülepeket rúg szét Tai Chi Quan stílusban. Új arc a semmirekellő borbarát Brad Wong, aki mestere, Chen unszolására ered útnak. Természetesen a sorozatból eddig hiányzó "részeges" harcművészetek múzsájának pártfogoltja: stílusa a Nyolc Lelkű Részeges Ököl, azaz a Zui Ba Xian Quan (hasonló irányzatot képvisel Shun Di a VF sorozatban, vagy Lei a Tekkenben). Lépj **9**-re.

14. Valahol csappantyúk kattannak és testedbe megszámlálhatatlan apró, mérgezett hegyű nyílvessző fúródik. Ettől te nagyon meghalsz – kalandod itt véget ér.

15. A 2. rész 1999-ben mutatkozott be, a játéktermi változatot (Naomi alaplap) a közhiedelemmel ellentétben előbb követte a PS2 (Japánban) és csak utána (néhány nappal) a remek DC (USA) átirat. Mi a játéktermi "Millennium Edition" négy hónap alatt összekalapált, "Hardcore" címmel feldíszített kiadását kaptuk; ez is megjelent DC-re, sajnos kizárólag Japánban (mint DEAD OR ALIVE 2: LIMITED EDITION). Meglepetés: a SEGA gépére készült bunyó jobb és szebb, mint a Sony változat – az ott sűrű hunyorgatások árán észrevehető magasabb poligonszám ellenére (sajnos nincs rajta teljes képernyős élsimítás és nem mozog olyan kecsesen). A DC kiadás nem szinkronizált, mint a PS2 "Hardcore" – szerencsére. Történelemmel teli fejjel lépj **4**-re.



16. Amerika nem kínál újdonságokat. Veterán visszatérő Tina Armstrong, a kemény csontozatú pankrátorlány, aki korábban még modellkedett – most már a színészet és Hollywood felé kacsintgat. Reá apja, Bass vet vigyázó szemet – a 46 éves, majd' két méter magas izomkolosszus különösebben nem veszi jó néven gyermeke exhibicionista ambícióit. Zack, a fiatal lemezlovas a mue tai stílusban mulattatja magát – róla elég annyi háttér-információ, hogy a kelleténél jobban kedveli Tinát. Lépj **7**-re.

17. A karakterek kidolgozásánál nehéz a dolga a kötözködőnek: a ruhák apró gyűrődései, anyaga (bőr, selyem, vászon), dinamikájuk harc közben (bár ahogy azt sasszemű olvasóink már bizonyosan észrevették, a hangsúly továbbra is a bugyikon van), vagy a harcosok szélben szálló koponyaszőrzete hibátlanul kivitelezettek. De felhozhatnánk példaként magukat a testeket is, hiszen minden izomcsoport láthatóan külön mozog. A kamera itt kicsit távolabb van, mint a DoA2 esetében (a szereplők kisebbek) ami nem feltétlenül baj – így jobban belátni a mesés helyszíneket. Eltűntek a korábbi részek apró poligonátfedési hibái is. Jelen pillanatban EZ a legszebb verekedős játék – beleértve minden platformot (OK: a játéktermi Virtua Fighter 4 szebb). Hallgatódzni kezdesz, lépj **6**-ra.

18. Az előző részek minden játékmódja (Time Attack, Survival, Team Battle, Sparring,...) és harcosa visszatért (bár Ein – Hayate most rejtett karakter). A story mód összecsapásai az alapszabályzat szerint csak egyetlen menetből állnak, a lepofozásra várakozók sorát a főellenség, Genra (Omega) zárja. A 16 befejező mozi attraktív ugyan, ám a story mód "végigjátszása" még egy kezdőnek sem tarthat 10 percnél tovább (legkeményebb nehézségi szinten). Salinger után szabadon: "Magasabbra a tetőt, ácsok!". Irány: **8**.

19. Azok a verekedős játék RAJONGÓK (ez nem a "szeretem a Tekkent" kategória!), akik még DoA-szüzek bátran képzeljenek egy kilencest az értékelőbe. A többi – ismét csak RAJONGÓ – esetében kétszer-kettő néha három: a sorozat-játékok két nagy hibát hajlamosak elkövetni – vagy túl sokat változnak, vagy túl keveset. A DoA3 az utóbbi skatulya foglya. Csak pirospozsgás, egészséges evolúció – NEM revolúció. Legszebb, legjobb – de két év után és egy bivalyerős konzolon ez a legkevesebb, amit elvártunk.

reiker@eigo.co.jp

DEAD OR ALIVE 3

TECMO/TEAM NINJA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS MEREVLEMEZRE

✓ HARCRENDSZERNEK NEVEZHETŐ HARCRENDSZER, VADÓC GRAFIKA
× KEVÉS ÉRDEMI VÁLTOZÁS

8 pont



FIFA 2002 MIX

A kapzsiságom miatt kerültem bajba... Ha pénzéhségemben nem gondolom azt, hogy bemegyek Martinhoz a cikkírók pénzén összespórolt új rezidenciájukra, akkor most itt punnyadnék a TV előtt valami éjszakai műsort bámulva félig csukott szemeimen át. De nem, nekem be kellett menni. Az első ijedtség akkor ért, mikor belépve a szobába úgy láttam, hogy Renáta fekete fürtjei éppen hogy csak a válla alá érnek. Szerencsére csupán feltűzte a hajzuhatagot, nem pedig olló martaléka lett a dísze. A második trauma pedig az volt, mikor GvM a beremet átnyújtva mellékesen megjegyezte, hogy van ám még 4 üres oldal az e havi számban, és ő rám gondolt mint kitöltési tényezőre, a határidő pedig a péntek délelőtt lenne. Gyenge ellenkezésem nem hatotta meg, én pedig félve GvM földöntúli hatalmától, másnap egy X-dobozzal és 3 FIFA játékkal távoztam onnét.

Mivel videojáték szinten annyit foglalkoztunk most a FIFA sorozattal, talán nem haszontalan az ötlet, miszerint a játékok alapjául szolgáló nemzetközi bajnokság történelmét megpróbáljam egy oldal erejéig összefoglalni. Igaz, Martin egy FIFA játék összefoglalót gondolt, de egyrészt nem hinném, hogy valaki leül játszani a többéves programokkal, másrészt pedig nem akarom elvenni Retro rovatos kollégáim kenyerét. Ennek kapcsán így csupán jöjjön egy kis név áttekintés: 1995: FIFA Int. Soccer (MD, PC), FIFA 96 (PS, PC), FIFA 97 (PS, PC), FIFA: Road to the World Cup, FIFA World Cup 98 (PS, N64, PC), FIFA 99 (PS, PC), FIFA 2000, Euro 2000 (PS, PC), FIFA 2001 (PS, PS2, PC), FIFA 2002 (PS, PS2, PC), 2002 FIFA World Cup (PS, PS2, PC, GC, XB).

Érdekesség amúgy, hogy lapozgatva az EA Sports által kiadott guide füzetecskét, középtájon egy "Great players" fejezet alatt a következőt találtam: Ferenc Puskas! Ez igen nagy szó, mivel 10 múltbeli nagyágyú szerepel csak az oldalon, s Öcsi egyenrangúként tündököl olyan nevekkel és arcképekkel, mint Franz Beckenbauer, Pelé, Garrincha, Juste Fontaine, Michel Platini, Johann Neeskens, Gerd Muller, Diego Maradona és Franco Baresi.



Nos, a FIFA két francia, Maurice Delaunay és Jules Rimet unszolására hozta fedél alá az első nemzetközi csapatok (válogatottak természetesen) számára nevezhető bajnokságot. Bár az ötlet 1928-as keltezésű, csak két év múlva jött létre gyakorlatilag is, aminek eredményeképpen Uruguay (1924-es és '28-as olimpiai bajnokcsapataikra való tekintettel) megrendezhette '30 Júliusban az első világkupát.

1930. Júl. - Uruguay, 13 induló:
Érdekes, hogy csak Románia, Jugoszlávia, Belgium és a Franciák vették részt a mi kontinensünkről a Dél Amerikai játékokon.
Döntő: Uruguay - Argentína: 4-2.

1934. Máj. - Jún. - Olaszország, 16 in.:
A második körben már európa rendezhetett, bár az olaszoknál éppen javában tombolt a Mussolini féle ideológiai hullám. A nyolcaddöntőktől kezdve szintén európai válogatottak maradtak bent, és ha jól tudom, akkor a FIFA pénzügyileg sem járt már rosszul a marketingnek köszönhetően.
Döntő: Olaszország - Csehszlovákia: 2-1.

1938. Jún. - Franciaország, 15 in.:
A Franciák a rendezést a világtorna két megálmodója miatt kapták meg, és itt jeleskedtek először hazánk labdarúgói is, igaz talán jobb is, hogy "csak" a második helyt jutott nekünk, mert Mussolini nem nézte volna jó szemmel ha elverjük őket...
Döntő: Olaszország - Magyarország: 4-2.

1950. Jún. - Júl. -Brazília, 13 in.:
Nos igen, eddig egy másik nemzetközi játék, a II világháború miatt kényszerült háttérbe a labdarúgó torna. Uruguay örül viszont, hiszen már másodízben nyer válogatottjuk.
Döntő: Brazília - Uruguay: 1-2.

1954. Jún. - Júl. - Svájc, 16 in.:
Olvasmányaim szerint ez volt a sorozat leglátványosabb éve, már ami a gólarányt tekinti. Legendás csapatunk Puskással szinte simán eljutott a döntőig, itt viszont az NSZK (állítólag bírói segédlettel) ledefeateli őket.
Döntő: Magyarország - NSZK: 2-3.

1958. Jún. - Svédország, 16 in.:
A Brazilok beindultak rendesen ezen a tornán. Pelé is itt lépett először a nagy nyilvánosság elé, egészen pontosan 17 évesen és nyolc hónaposan. A Svédeknél nem csak Pelé "született meg", hanem a francia 13-as gólrekord is Juste Fontaine lába által.
Döntő: Brazília - Svédország: 5-2.

1962. Máj. - Jún. - Chile, 16 in.:
És a Brazilok újfent megcsinálják! Bár a rendező Chilében két évvel azelőtt jókora földrengés volt, szerencsére a VB megrendezését nem kellett elutasítaniuk. Pelé most nem játszott a győztes csapatban sérülése miatt.
Döntő: Brazília - Csehszlovákia: 3-1.

1966. Júl. - Anglia, 16 in.:
A szigetország első és hosszú távon utolsó rendezésében mutatkozott meg először nagyobb mértékben a távközlés forradalma is, mivel itt már műholdakkal is manipulálták a TV-sek. Az angolok rendezés feletti örömhez hozzájárult a torna megnyerése is, igaz az NSZK-sok Hurst harmadik gólját meglehetősen vitatták. Érdekesség, hogy az olaszokat a negyeddöntőig is eljutó Dél Korea ügyesen kiütötte.
Döntő: Anglia - NSZK: 4-2.

1970. Máj. - Jún. - Mexikó, 16 in.:
Brazília válogatottja megint aratott, és lassan kezdett legendává válni. Pelé ismét játszhatott, de ez volt neki egyben az utolsó nemzetközi meccse is.
Döntő: Brazília - Olaszország: 4-1.

1974. Jún. - Júl. - NSZK, 16 in.:
A brazilok itt már csak a negyedik helyig jutottak, az olaszok pedig nem jutottak túl a csoportmérkőzéseken sem. Feltűnik viszont Franz Beckenbauer, és a házigazda NSZK leveri Hollandiát.
Döntő: NSZK - Hollandia: 2-1.

1978. Jún. - Argentína, 16 in.:
Hollandia ismét csak a második, és megint csak házigazda győzelem születik (hosszabbításban). A franciák megint felállítanak egy rekordot, mert Lacombe szuper rövid 38 másodperces idővel rúgott gólt az olaszoknak.
Döntő: Argentína - Hollandia: 3-1.

1982. Jún. - Júl. - Spanyolország, 24 in.:
A nagyszámú résztvevő miatt nagyszámú gól is született. Emlékezetes ezenkívül a mieink 10 - 1 (!) arányú győzelme Salvador ellen - mint a magyar nemzeti tizenegy hattyúdala.
Döntő: Olaszország - NSZK: 3-1.

1986. Máj. - Jún. - Mexikó, 24 in.:
A magyarok negatív rekordja az, hogy a Szovjet Dinamo Kijev a kezdéskor búcsúztat minket egy 6 - 0 defeattel. Mezey György nem örül, és talán ez volt a magyar foci halálának a dátuma is. Viszont új csillagot ünnepel a világ: a kisméretű Diego Armando Maradona koronázza meg magát góljaival a világ előtt.
Döntő: Argentína - NSZK: 3-2.

1990. Jún. - Júl. - Olaszország, 24 in.:
Nem sok érdekesség történt itt, az NSZK visszavágott, de bemutatkozott kedvencem, Kamerun csapata. Emlékszem, az Amigás Kick Off-ban Norby barátommal játszva egyikünk mindig magára vállalta ezt a nevet.
Döntő: Argentína - NSZK: 0-1.

1994. Jún. - Júl. - Amerikai Egyesült Államok, 24 in.:
USA örül az európai sportnak, bár a hazaiak hamar kiesnek. Maradona rossz kisfiú volt és doppingolt, a magyar vonatkozású hír pedig az, hogy Puhl Sándor vezeti a döntőt!
Döntő: Brazília - Olaszország: 3-2 (hosszabbítás + büntetőrúgások).

1998. Jún. - Júl. - Franciaország, 32 in.:
Ronaldo, a brazilok ásza a döntő előtti éjszakán epilepsziás rohamot kap, és a csapatkapitány csak a főszponzora nyomására teszi be a csapatba. A franciák örülnek ennek, és újfent házigazda győzelem születik.
Döntő: Franciaország - Brazília: 3-0.

Dzson



2002 FIFA WORLD CUP / PS

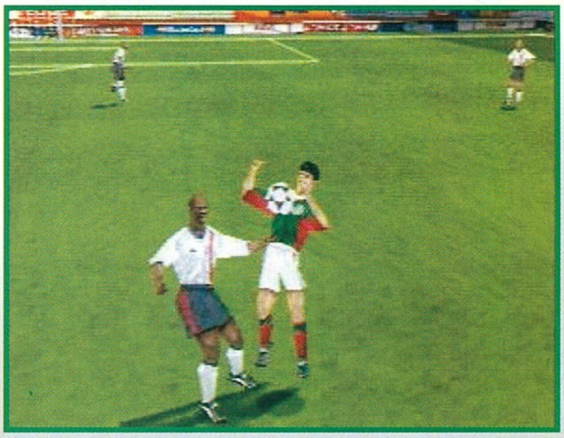
2002 FIFA WORLD CUP

OLLLÉ, OLLÉ OLLÉ OLLÉ...

Bevallom, erősen elkapott a nosztalgia régen tapasztalt fura érzése, midőn kihámozva csomagolásából a szűz játékot elkezdtem az ismertetőt tanulmányozni. Az alcím és a hologramos matrica biztosított afelől, hogy valóban EA-ék birtokolják egyedül a 2002-es sportesemény licenc jogát. Ez a monopol helyzet persze ne riasszon meg senkit, hiszen az EA Sports erőteljesen ráállt már igen régóta a színtiszta sportjátékok minőségi gyártására. Bár a hozzáértők körében erősen megoszlanak a vélemények a ISS versus FIFA kérdésben, gondolom ez utóbbinak azért valamivel nagyobb a rajongótábora világszerte. Sajnálatos módon nekem már nincs meg a kis gép, így felhasználásra került a PS2 kommunikációért felelős chipje, ami az emulációért is felel (mint teljes értékű PS processzor). Természetesen a textura elsimítást kikapcsolva hagytam, hogy a látvány és "feeling" ne veszítsen semmi az eredetiből, s ekképpen ültem neki a játéknak. A szokásos bevezetőt nem sokáig bámultam, bár minőségi intro megy a game előtt, meg kell hagyni. A főmenükhöz elérve nem is kell sokat magyarázni: Friendly a tét nélküli összejövetel a gép vagy barátok ellen (összesen nyolc humánt támogat a játék), a World Cup maga a mag, a világkupa, ezenkívül még csak egy options és egy extras akad, mint választási lehetőség – hangulatos poligon konfettiesővel a háttérben. Elsőnek szokás szerint a barátságos meccset választottam, és beállítva az esélyegyenlőség jegyében egy Anglia vs Kínai n.k. összecsapást, igen rövid töltés után máris a stadionban találtam magam.

A lelátókon őrjöngő textura közönség sajnos nem tudom, kinek a pártján állt, a csapatok viszont már fel is álltak a taktika szerint a kezdőrúgáshoz. Síp, és csatárom a Háromszög nyomkodásától felspannolva elkezdett vágtatni az ellenfél kapuja felé. Kifáradását nagyszerűen mutatta a bal alsó csík, aminek fogytával egy rövid passz, és máris egy Kínai szerezte meg a labdát. Igen, ettől féltem, a FIFA 2000 óta képtelen vagyok megtanulni ezt, hogy miként lehet úgy elvenni a lasztit a másiktól, hogy ne kelljen használni a hagyományos, illetve kemény szerelés gombokat. A gép profin végrehajt ilyen cseleket, én meg csak Tekken szinten rugdosom a lábakat. Persze az én szerelésemet rögvest sípszóval és egy szép sárgalappal jutalmazza meg a játékvezető, és az ellenfél már rúghatta is az első szabadját. Kínáé volt az első gól is, de hamarosan a miénknek örültek a nézőtéren helyet foglaló kockák! Érdekes volt, mert először úgy láttam, mintha oldalról, kívülről ment volna be a laszti, de pár ismétlés után már rájöttem, hogy bizony az ellenfél kapusa kavarta be vetődés közben. A játékba teljesen belefeledkezve hirtelen arra eszméltem, hogy biza még meg kell írnom a cikket is, ezért sajnálkozva bár, de letettem a joyt, és nekiláttam szépen a tesztnek.

A soccert játszhatóság szempontból vizsgálva nincs okom különösebb fikkantásoskodásra. A kezelést még mindig alapvetően négy gomb szolgáltatja nagyszerűen, amihez hozzájönnek a különféle trükközéseket megvalósító RL kezelőszervek is. Például a lövés csavarására az L2 vagy R2 gombbal, amiket az alatt kell nyomni, míg alul látható a lövés erejét szabályozandó csík. Jut eszembe, ne engedjük a csíkot teljesen feltöltődni! Az R1-nek a kemény szereléseknél és labdavédelemnél jut szerep, a selecttel pedig előre definiált védekezési formákat hív elő szabadrúgásoknál, bedobásoknál és szögletnél. Amennyiben a képernyőn két pont jelenik meg lefelé irányuló nyilakkal, akkor az R2-vel lesre tudjuk játszani a helyzetet védőink felfuttatásával a pályán (ha az ellenfél támad persze). Ha pedig a két pontot felfele nyilakkal látjuk, akkor az L2-vel tudunk egy kis extra támadást belevinni a játékba. Mint látható, ha valaki nem annyira antitalentum a focikhoz mint jeles személyem (na jó, annyira azért nem), akkor kis edzéssel igen finom játékmenetre sarkallhatja poligon embereit. De nem ajánlatos szegény alulfizetett játékos túlhajtása, és ennek elkerülése érdekében nem árt figyelemmel kísérni az adott ember fáradtság jelzőjét, ami elég drasztikusan lecsökken ha a fickót átfuttattuk az egész pályát hirtelen.



Az individuális irányításon felül természetesen az egész csapatot is kontrollálhatjuk, például a Team Management-en belül az IGM-mel meghatározott formációkat lehet cserélgetni a Select-tel. A taktikák és formációk bővebb kifejtése megtöltene még egy oldalt is, így ettől most inkább eltekintek, remélem rövidebb hosszabb idő alatt rá tudok jönni a dolgokra, pláne, ha nem ez az első foci játék a kezetek alatt. Az EA Sports szerintem hozta a tőle elvárható minőséget, és jól megdolgoztatta az R3000A-s RISC magot. A grafika ahhoz képest nem nagyon akad, hogy 23 virtuális embert és egy poligon bőrből varrt "gömböt" (elfelejtettem a 40 oldalú test geometriai nevét) kell nagyjából a fizika törvényeit lekövetve megmozgatnia. Viszont furcsának találtam a rendes (nem a Háromszöggel turbózott) futást, mintha a gyorsabb futás lenne egyszerűen lelassítva. Nem baj, csak nekem zavaró volt, mintha lomhán ügetne az ember. A játék sebessége egyébként tetszés szerint állítható, de nekem az alapállapot jött be a legjobban. Értékelés? Hm, a játék amolyan igazi PS színvonal, legalábbis nem találtam benne semmi olyat, amit nem láttam volna egy éve is, mikor eladtam a gépem (szip-szip). Mivel gonosz világban élünk, és nem lehet mindenkinek next-gen masinája, így a minőségét jónak értékelem a gép teljesítményének és idős korának figyelembevételével egyaránt. A PS nem hal meg, csupán szép csendben nyugdíjba vonul, és amolyan nagyszülő lesz belőle aki a család gyermekével játszik, míg a szülők elvarázsolják magukat a nagygépek sokmillió poligonjaiból felépített világukban.







Dzson

ui: Van egy eladó rezgős SpeedSter2 kormányom PS-hez, alig használtam pár órát, egy tízesért megszámítom. Dobjatok egy levelet a szerkesztőségbe nekem.

2002 FIFA WORLD CUP

EA SPORTS

GRAFIKA:	Jó
JÁTSZHATÓSÁG:	Jó
SZAVATOSSÁG:	Jó
ZENE / HANG:	Jó
HANGULAT:	Jó

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ A MEGSZOKOTT EA MINŐSÉG
× SEMMI SZÁMOTTEVŐ NEGATÍVUM

8 pont

2002 FIFA WORLD CUP - PS2

WI ÁR DA CSHEEEEMPIÖNSZ...



Jó estét, jó szurkolást! Bár mintha ilyen bevezetővel nyitottam volna meg a téli olimpiás játéktesztet is. Nem baj, végül is a foci szinte valamennyi sportjáték őse, emlékszem a legelsőt még fiatalkoromban csodálhattam meg kvarcjáték formájában. És alig 15 év alatt eljutottunk a fekete fehér kvarckristály kijelzőktől napjaink meglehetősen realisztikus szórakoztatóipari termékeihez. Hiába, az emberi technika fejlődését nagyban befolyásolja a háborúsdi és a játszani vágyás, ezek hiányában valószínűleg még a tehenek mellett ücsörögve néznénk egykedvűen a napmelegtől égő kopár, szik tarját. Hogy malomkövet dobálnék-e az én fizikumommal, az már kérdéses, de a civilizációs fejlődésnek hála, egyelőre elég ha a dualshock2 joystickjeit képes vagyok mozgatni egy kis sport reményében. Eme sport pedig a jubileumi 576konzol szám felét kitöltő FIFA sorozat PS2-re gyártott darabja lenne, ha végre elkezdeném a teszt érdemi részét is írni...

A FIFA lassan kezd olybá válni a fociprogramok között, mint a Gran Turismo az autós játékok mezőnyében. Na jó, ha esetleg valaki nem EA szimpatizáns, akkor legyen csak Ridge Racer vagy Tekken a hasonlat tárgya.

Hogy ez a program grafikai vagy játszhatóság részére vonatkozik, arról össze lehetne dobni egy kis vitaestet is, így csupán saját szubjektív véleményemet osztom meg veletek a 2002-es szezont feldolgozó játékról. Az intro zene érdekessége, hogy most nem vásároltak össze pár populáris slágerzenét és együttest, hanem Bob Buckley által megálmodott zenekari művet hallgathatunk a Vancouver szimfonikus zenekar előadásában, és ez lesz a játék bgm-je is. Az ezután következő négypontos menüben csak a Bonus Materials számít valamennyire kuriózumnak, jobban mondva az ez alatt található filmek pl. az emberek és nemzetek foci szeretetéről, John Motson beszéde, a már említett zenekarról készült infó és egy Spheriks kabalaállat epizód Thunderbolt kapitánnyal és Stone Boy-jal (rulz!).



Első ismerkedés gyanánt hagyományosan belevetettem magam egy barátságos küzdelembe. Sajnos a választható csapatok közt mi nem szereplünk, ebből is kimaradtunk.

Eszembe jut egy nagyon régi Hofi előadás a magyar futballról, és hogy még mindig megállja a helyét a mondanivalója. A választékban többek között szerepel a francia, nigériai, mexikói, ecuadori, cseh, kosztarikai, kínai, kameruni, uruguayi és szenegáli válogatott, és az lenne a csoda, ha az unlockolható stuffok között mi is ott lennénk... A csapatválasztás utáni töltés jó EA szokás szerint iszonyat gyors, és összehasonlítva a HD-vel megtámogatott X-doboz verzióval abszolút nem marad el semmivel! A cégnél tudhatnak valamit, mert hasonlóan turbó sebességű a F1 játékuk loaderje is. Ez csak emeli a program profizmusát, külön csillag a pozitívumok mellé.

Ami legelsőnek feltűnt nekem, az a nézőtér és a nézők szuper megvalósítása volt. Valódi térbeli hullámzó és izgő-mozgó embermasszát alkottak a lelátókra, és bár egyértelműen van benne valami turpisság (azért ne várjunk el tízezer különálló szurkolót), eddig ez a legjobb tömeg amit videojátékban láttam! A csapatok színe szerinti ruhákban blokkokba tömörült nézősereg sokat ad a látvány valószerűségi mutatójához. Láthatunk olyan kis táblákból összerakott képeket is, és megvannak a mérkőzéseken elmaradhatatlan bedobált wc papír gurigák is, fotósok ülnek a kapuk mögött – kamerájukkal a labdára tapadva, és a stadion szerkezetének precíz, fűre vetülő árnyéka még az, amit meg kívánok említeni. A játékosok (mert végül is a műsor róluk szól) kivitelezését sem érheti kritika, igaz, nekem az előző FIFA játékban is ugyanígy tetszettek. Persze, lehetne fokozni, de akkor mi maradna a későbbiekre? Előbb vagy utóbb úgyis eléri a technika a teljes realitást, és onnantól bizony unalmas korszaknak nézünk elébe – de az erről alkotott elképzelésemet majd máskor kifejtem bővebben. Akinek ez lenne az első FIFA az életében, annak azért engedtessék meg egy kis bemutató. A környezet tökéletessége mellett a játékosok kinézete sem ócska vagy gyengébb minőségű. Az arcok természetesen a valódi focisták fejéről valók, így fel is ismerhetőek a kedvencek egy-egy közelképnél, bár bevallom számomra minden kameruni vagy kínai egyformának tűnik. A testek kidolgozottsága szintén dicséretre méltó, nekem főleg a lábizmok tetszettek (nem a lábak, hé!). Igaz, statikus mivoltuk néha látszik a közelképeken, mikor fut az illető, de ez nem is valami anatómiai program, a célnak tökéletesen megfelelnek. A fickók gesztikulálnak, grimaszolnak, mutogatnak egy-egy élesebb helyzetben vagy bírói döntés utóhatásaként, és az ember szinte hallja is a hozzávaló szöveget: "te állat, szétrúgtad a bokámat!", vagy "elesett a saját lábában, és én kapok sárgát?" stílusban. Verekedni persze nem lehet, ezt a kiváltságot továbbra is az NHL sportolói birtokolják. Az animáció is jó, sokat dolgozhattak a motion capture finomításával az utómunkálatok során. Nagyon sokféle mozgást tudnak virtuális játékosaink, mindenféle cselt, rúgást, fejelést, esést és védést láthatunk tőlük a meccs folyamán. Amit talán hiányoltam, az a köpködés és az orrfújásnak az a módja, amikor az egyik orrlyukát befogva egy nagyot fúj az ember...



A játszhatóság szintén kiváló, egy kis gyakorlás után már profi módon verhetjük a gépet a világbajnoki cím megszerzése érdekében. Ajánlatos beginner fokozaton kezdeni (default), de a gép menet közben felajánlja úgyis a magasabb szintet ha úgy gondolja, az adott fokozat túl könnyű nekünk. Igaz ez fordítva is, amit szintén megtapasztalhattam, mikor már a negyedik gólt kaptam be valami gyengébb együttestől. Játékosaink között kiemelkedő teljesítményt nyújtanak a csillaggal jelölt emberek, kiknek jóval nagyobb esélyük van például gólt lőni vagy pontos passzot adni. Az irányítást itt sem fogom leírni, tessék áttanulmányozni a játékhoz adott kis füzetet, amiből megtanulhatóak a speciális mozgások előhozása is. Persze, ezek ismerete nem szükséges mindenképpen a játékhoz, sőt, csak a valóban profi gémerek fogják alkalmazni a trükköket meccs közben. Van itt kérem lövőcsel, zsonglőrködés a labdával, bodicsek, szóval kis gyakorlással tényleg betanulható a focista lét majdnem teljes tudás anyaga. Persze, ez is csak a kezdőknek újdonság, tapasztalt FIFA rókáknak maximum megerősítés abban, hogy kedvenc focijuk nem vesztett semmit erényeiből a legújabb résszel. A rengeteg beállítható tulajdonság, jó kezelhetőség és valóban szép grafika tovább öregbíti ennek a már klasszikussá vált sorozatnak a hírnevét.

Dzson.









FIFA 2002 WORLD CUP

EA SPORTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-8 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (81KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ A FIFA SOROZAT MÉLTÓ FOLYTATÁSA
× SEMMI KOMOLY NEGATÍVUM

9 pont

2002 FIFA WORLD CUP - XBOX

2002 FIFA WORLD CUP

Akik ismernek engem valamilyen szinten azok tudják, hogy nem kifejezetten arról vagyok híres, hogy a Microsoft konzolját dicsérgetem vagy éppen ajnározom. Persze, rám lehet fogni, hogy ilyen olyan előítélettel viseltetek a gyártó cég iránt, és ez igaz is. Viszont a nagy és nehéz szerkezetet elsősorban a születését eldöntő tipikus Microsoft koncepció miatt nem szeretem. Tudom, ez most nem egy Xbox teszt vagy valami konzolháborúsdi, de a játék úgyis 90%-ban megegyezik a PS2 verzióval, és végre én is elmondhatom a nyilvánosság előtt is a véleményemet. Nos, mikor először olvastam a neten híreket a konzolról, mindenhol az volt, hogy a Microsoft mint "PS2 killer-t" akarja a piacra dobni. Még véletlenül sem találtam olyat, hogy a dobozt a játékosoknak csinálják szórakoztatási célokra. Nem, Bill Gates cége egyszerűen be akart törni a videojáték piacra a saját hardverével, hogy ott is monopolhelyzetbe kerülve övé legyen az egész gamer világ. Képzeljétek el, hogy fel akarták vásárolni (!) a Nintendót GameCube-stól, hogy azonmód meg is szüntessék, mint a második konkurenciát a Sony mellett! A Nintendo elnökétől mostanában lehetett olvasni erről interjúkat (talán a news-be is kerül Reiker jóvoltából). Ráadásul a Microsoft még arra sem vette a fáradtságot, hogy saját architektúrát fejlesszen ki, egyszerűen fogtak egy marék PC alkatrészt, és összedobták egy alaplapra az egészet. A gép ettől olyan, mint egy alaplapra integrált perifériákkal fullra megtámogatott PC. Hol van ez a koncepció a PS2 vagy a GC művészien megtervezett egyedi hardverétől? Szóval én ez miatt nem kedvelem az Xboxot, mert minden egyes csavarjában benne van az az izomszagú lihegés, amivel a cég ki akarja nyomni a porondról a másik két masinát – egyelőre meglehetősen kevés sikerrel. Ennyi.

De nem kell aggódni, mert más a gép és más a lelkét adó játékszoftver. A kettőt teljesen külön illik kezelni, és így teszek én is a FIFA 2002 ezen verziójának értékelésekor is. Mint említettem volt, a két nagygépes verzió a kontrollerek különbözősége miatti irányításbeli eltéréseken kívül szinte pixelre megegyezik. Sajnos az Xboxhoz Martin nem szolgáltatott valódi RGB videokábelt, így a kép kissé szemetelt az kompozit videojel miatti konverzióktól. Ez természetesen nem az Nvidia grafikus chip hibája, hiszen a "rendes" SCART csatlakozón négy külön vezetéken megy át az a jel, amit a kompozitban össze kell nyomni egyre, majd a TV-ben azt megint szétszedni, ami bizony a képminőség észrevehető romlásával jár. Félek azonban, hogy az NVidiának közel sincs akkora tapasztalata a videó elektronikában, mint arra a SONY szert tehetett a hosszú évek során, és ez képminőségben kb. egy Hyundai vs Sony TV arányának felel meg. De mivel a különbséget az emberek elég kis hányada képes csak megfigyelni, így vegyétek úgy, hogy csak hangosan gondolkoztam.





A játékban a menük szervezése is egy és ugyanaz, ezért nem esett nehezemre megtalálni itt sem a barátságos mérkőzés lehetőségét. Előtte nézegettem a kiválasztható stadionokat is, de sajnos nem túl sokat jelentettek a Busan, Daegu és Incheon Sport Complex, vagy a Daejeon, Suwon, Ulsan és Saitama Stadium nevek. Ráadásul a mérkőzés szempontjából teljesen mindegy, hogy éppen melyik sportlétesítmény ad otthont az összecsapásnak, mivel a játéktér igen régóta szabványosításra került. A nappali és esti időpont pedig a modern reflektoroknak köszönhetően csupán az árnyékok számában tér el, ami megint csak nem dominál a játszhatóságot nézve. Érdekes lehet viszont a nagy baráti összejöveteleket rendező társaságoknak, hogy az Xbox verzió csupán négy játékos egyidejű szórakozását teszi lehetővé, a két PS játék nyolc kontroller kezelésével szemben. Ez talán változni fog valamikor, ha a Microsoft megjelentet valami PS-es multitap-hoz hasonló eszközt, amivel elősegíti a kontrollerportok multiplex kihasználását a játékgyártók számára. Nos, hazudnék ha azt mondanám, hogy nem kerestem árgus szemekkel hibákat a game vizuális részében (nem az előítéletek, hanem inkább a kíváncsiság miatt), de akkor is hazudnék, ha most néhány apró negatívumnál többet felhoznék a játék ellen. A texturák ugyanolyan szépek, a fényhatások ugyanolyan jók, a stadionok belseje pedig egy az egyben ugyanolyan szép, mint a PS2-n volt. Ennek a legfőbb oka az lehet, hogy takarékossági okokból az EA Sportsnál ugyanazt a texturakészletet használták fel mindkét változat elkészítésénél. A nézősereg most is ámulatba ejtett, megvoltak a színes képlapocskák is a vécépapír behajigálásokkal egyetemben. Szóval ha valaki össze szeretné hasonlítani a két gép tudását (amiről elég szélsőséges véleményeket olvasni játékosoktól és developerektől egyaránt), az ne a FIFA-val tegye meg. Hogy mik azok az apró negatívumok? Először is néha a játékosok mintha csúsznának a füvön, jobban mondva a lábmozgásuk nincs 100%-os szinkronban a talajjal. Ez azonban csak lassú mozdulatoknál vagy fordulásoknál vehető észre, és végső soron annyira nem borzalmas hiányosság. Aztán itt a jó öreg berángatás, ami megint csak minimális, és csak olyankor jelentkezik, ha hirtelen sok minden kerül a képernyőre. Az utolsó említésre méltó dolog, hogy egyes játékosok arca kissé igénytelenül lett kidolgozva, egy brazil csatár például elmehetett volna valamelyik Resident Evilbe zombinak simán a rossz textura miatt.

A meglehetősen ormótlan kontroller megszokása után a játszhatóság mintha valamivel jobb lett volna, mint amit a Sony gépeken tapasztaltam. Vagyis nem ez a jó megfogalmazás, hiszen a játékosokkal ugyanazokat a mozdulatokat meg tudtam tenni ugyanúgy, csak éppen a lasztit könnyebben megszereztem bármiféle becsúszkálás nélkül is az ellenféltől, ami kissé meglepett. A kapura rúgás azonban pont, hogy nem sikerült valami jól az esetek többségében, mivel a csatárom hol mellé, hol pedig fölé rugdalta a labdát. De ez is csak egy szubjektív észrevétel, mivel aki ezen konzolon játszik, az úgyis ezt a fajta játékmenetet szokja meg, én meg most két nap alatt három külön FIFA-t nyüstöltem pár óra erejéig. Kipróbáltam több csapatot, variálgattam a beállításokat, kamerákat, nézegettem a visszajátszást, de az EA Sports ezen részlege tényleg jó munkát végzett. Ha Xboxod van, akkor meg kell rá venned ezt a játékot mindenképpen, mivel a minőség garantált! Bár a gépezet technikai tudását nem hiszem, hogy maradéktalanul kiaknázza, de nem is ez a célja. Egy nagyon szép és játszható focit kapunk ezzel magyar gyártmányú konzolunkhoz, és végül is ennél többet badarság lenne várni tőle.

Dzson





2002 FIFA WORLD CUP

EA SPORTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

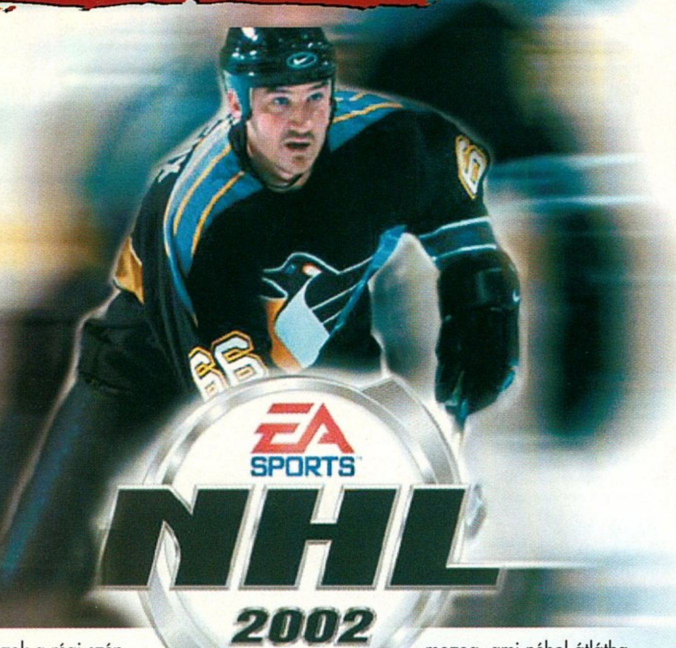
1-4 JÁTÉKOS

✓ IGÉNYESEN MEGÍRTÁK A DOBOZRA IS

× NEM MINDEN JÁTÉKOS 100%-OS, APRÓ ANIMÁCIÓS HIBÁK

9 pont

AZ NHL NEM IS ÉRKEZHETETT VOLNA JOBBKOR: NINCS JOBB, MINT A STRANDON, REKKENŐ HŐSÉGBEN JÉGHOKIZNI!



Oh, azok a régi szép idők, valamikor a kilencvenes évek közepén! A férfiak akkor még férfiak voltak, a nap szebben sütött, a lányok kedvesebben mosolyogtak, és hamarabb hagyták magukat rábeszélni mindenféle huncutságra. Ott voltak aztán a jó kis 16-bites konzolok, amin éjszakába nyúlóan nyomtuk a jéghokit a haverokkal, De szép is volt...

Nosztalgiázás berekesztve – mindez csak azért jutott eszembe, mert az EA Sports NHL 2002-je szinte minden elemében ezeket a régi szép napokat jutatta az eszembe. Az utóbbi években megszokhattuk, hogy az Electronic Arts tarolja a piacot a különféle sportjátékaival. Lehet persze vitatkozni, hogy az évente megjelenő cuccok hordoznak e magukban annyi újdonságot, ami indokolja az újabb verziószámot, de az biztos, hohy az EA pocsék minőséget még nem nagyon adott ki a kezei közül. Ennek megfelelően a GBA-s NHL is tökéletesen megfelel a várakozásoknak: korrekt színvonalom megvalósított jéghoki, melybe belepréseltek szinte minden, amit a nagytestvéreken megjelenő verziókban már megszokhattunk. Külcsin szempontjából persze ne számítsunk poligon hegyekre, a grafika a hagyományos (leginkább a 16bites időket idéző – innen a nosztalgikus érzés) 2D-s megjelenítést használja. Ez nem egyenlő azzal, hogy ronda lenne a játék. Nagyon is szép az, a játékosok normálisan ki lettek dolgozva, az animáció változatos, és a sebességre sem lehet egy szavunk sem. Tartalmi szempontból is jól muzsikál az NHL idei felvonása. Játszhatunk azonnali meccset (Play now), gyakorolhatunk (Pratice), belevághatunk a bajnokságba (Season), és ami a legnagyobb poén: összecsaphatunk egy haverunkkal is (Link Play). Nem is lenne az NHL igazi EA játék, ha nem lenne tömve statisztikákkal – végül is erről szól a drága pénzért megvásárolt hivatalos licensz. Nem csak a játékosok adatait nézegethetjük, hanem meccset megállítva bármikor kimerítő részletességű statisztikákhoz juthatunk az eddigi tevékenységünkről is. Játék közben gyakorlatilag bármit megcsinálhatunk, amit a korábbi verziókban is, azzal a különbséggel, hogy az irányítást némileg optimalizálták (egyszerűsítették) a GBA négy gombjára. Ezzel együtt a játék kitűnően játszható, még verekedni is lehet benne, és ezért már eleve piros pont jár nálam. Az egyetlen problémám az, hogy a sok kis játékos – a GBA kis méretű képernyőjén követhető mértékhez képest – túlságosan is gyorsan mozog, ami néhol átláthatatlan szituációkat eredményez.

Ezt mondjuk kellő koncentrációval ki lehet küszöbölni, de néha akkor is zavaró, ha nem tudjuk, hogy merre is jár éppen a korong.

A GBA-s NHL korrekt iparos-munka, és mindenképpen üdvözlendő darabja a gép szépen bővülő sportjáték-kínálatának.

Liquid





NHL 2002

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ ÉLVEZETES MECCSEK, SOK STATISZTIKA ÉS OPCIÓ
× HELYENKÉNT ÁTLÁTHATATLAN HELYZETEK

7.5 pont





Bevezetőként engedjetek meg egy történetet: Nyolcvanas évek közepe, Balaton, SZOT-üdülő. Pistike (a kis matekzseni) már mindenkit ronggyá vert sakkban, egyedül Likvidke nem játszott vele - azt mondta Pistikének, hogy egyáltalán nem szeret sakkozni. Pistike erőszakos, és Likvidke – némi szülői ráhatásra végül is kénytelen-kelletlen leül vele az ebédlőben egy parti erejéig. A szülők elégedetten távoznak. Eltelik negyed óra, és Pistike sírva rohan édesanyához:

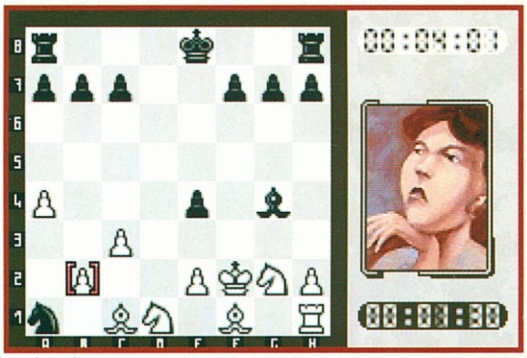
"Anyuka, anyuka, Likvidke megvert!" – szipákolja. "Nem baj, kisfiam" – mondja Pistike anyukája kissé meglepetten – "veszteni is tudni kell". Pistike felnéz, és kétségbeesetten megszólal:

"De anyuka, ő a sakktáblával vert meg!"

A fentiekből talán kiderül, hogy gyerkőcként nem túlságosan rajongtam a sakkért, de ez már megváltozott, köszönhetően elsősorban annak, hogy azóta számos sakkjáték fordult meg a kezeim között (no meg annak, hogy a következő évben Parádsasváron nyaraltunk, ahol a helyi sakkbajnokot Ferikének hívták, aki széltében-hosszában duplája volt minden kölyöknek – őt már nem lehetett a szabályok megkerülésével legyűrni). Ezért is örültem annak, hogy alkalmam nyílt a GBA-s felhozatal első ilyen jellegű darabja, a Virtual Kasparov tesztelésére. A cím sokaknak ismerős lehet, ha jól csalódom a VK nem is olyan régen jött ki PSX-re – ahhoz a verzióhoz nem volt szerencsém. A GBA-s inkarnációt viszont elég sokat nyúztam, és alapvetően meg vagyok elégedve vele. A játékban játszhatunk gyors meccset (előre definiált idő és felállás, szabadon választott ellenfél), végigmehetünk a sztori módon (gyenge ellenfelekkel indítunk, aztán jönnek a keményebbek, plusz minden játékoshoz tartozik egy rövidke előtörténet is), és természetesen lehetőség van (két gép linkelésével, vagy "hot seat" módban) egy haverunk ellen kiállni. Aki esetleg nem ismerné a szabályokat (van ilyen ember?) azt a program a tutorialban végigvezeti az alapvető tudnivalókon. Ez így mind rendben is volna, az egyedüli probléma a game kinézetével van: egyszerű. Szimpla, 2D-s sakk, olyan, amit a tisztességesebb PDA-k (a manager urak/hölgyek által kultivált digitális asszisztensek) vagy a drágább mobiltelefonok is tudnak. A magam részéről el tudtam volna viselni egy izometrikus, vagy akár ál-3Ds megjelenítést is, a GBA hardvere ennél azért jóval többre képes. Magával a játékkal nincs gond, mindenki meg fogja találni benne a képességeinek és kedvének megfelelő kihívást, a haverok elleni játék pedig az egekbe emelni az anyag szavatosságát. Csak az a fránya grafika ne lenne ilyen csúnyácska...

Liquid

ITT A REMEK LEHETŐSÉG, HOGYBEBIZONYÍTSD, TE VAGY A LOKÁLIS SAKK-TERMINÁTOR. VERD MEG KASPAROVOT



VIRTUAL KASPAROV

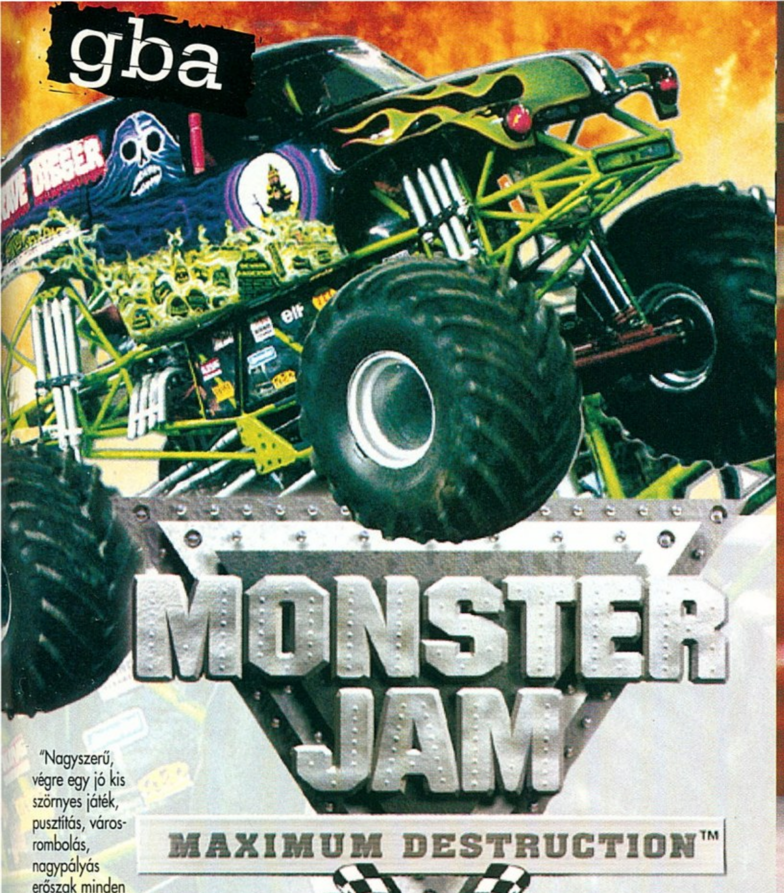
TITUS

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ AZ ELSŐ NORMÁLIS SAKKJÁTÉK GBA-RA, LINKELHETŐSÉG
× EGYSZERŰ GRAFIKA

7 pont



"Nagyszerű, végre egy jó kis szörnyes játék, pusztítás, városrombolás, nagypályás erőszak minden mennyiségben!" – örömködtem, mikor megláttam GvM apó e havi ukázát a tesztelendő GBA játékokról. Gép bekapcsol, játék becsúsztat, céges logó, aztán főcím – két nagydarab Monster Truck (tudjátok a böszme nagykerekű autócsodák) tapossa éppen egymást. "Na ne, akkor ez most ilyen autós marhaság, nem jó kis szörnyes-rombolós játék?" – görbült sírásra Likvidke szája széle. **(Gyere apuhoz kisfiú, ne sírj, kapsz cukrot! GvM)** A kötelesség viszont kötelesség, így nagyot sóhajtva nyomtam meg a játék által kért start gombot, és elkezdtem nyomulni. Mikor legközelebb felnéztem, már besötétedett, a tévében pedig éppen Green doktor operálta a saját agydaganatát – szóval valahogy ott ragadtam a játék mellett.

A Monster Jam – Maximum Destruction egyértelmű Twisted Metal-klón, azaz a legfőbb célunk ellenfeleink totális elpusztítása lesz. Ehhez tucatnyi aréna áll majd rendelkezésünkre, ahol egyrészt puszta fizikai erővel (gyengébbek kedvéért: jól neki kell menni a másik autónak) vagy a pályán felszedhető power-upok segítségével amortizálhatjuk le a gonosz ellent. A power-upok elég változatosak: elsősorban a fegyvereken van a hangsúly (gépágyú, rakéta, célkövető rakéta) de instant kaszni-javítást és a sebességünket maximalizáló turbo-töltetet is magunkhoz szólíthatunk A megnyert csaták után pénzjutalom jár, melyből (a műfaj hagyományainak megfelelően) az autónkat tuningolhatjuk több kategóriában (engine, gearbox, body, tires, shocks), sőt idővel új járgányokat is beszerezhetünk. Ami a Monster Jam-et a többi klón fölé emeli, az a hangulat. Nagyon élvezetes a kis járgányokkal rohangálni a pályán, nagyokat ugratni, és szívatni a többieket, mindezt ütős, gitáralapú zenei aláfestéssel.

BÖSZME NAGY AUTÓK, RAKÉTÁK, BENZINSZAG – KELL ENNÉL TÖBB EGY JÓ JÁTÉKHOZ?



Problémák persze itt is akadnak, rögtön kettő is: a pályák nagysága és az ellenfelek butasága. Az egyszer rendben van, hogy a MJ nem Carmageddon, ahol hatalmas városokban autókázhattunk, de az én ízlésemhez képest kicsik a pályák, egyfolytában olyan érzésem volt, hogy a házunk hátsó kertjében folyik a küzdelem, nem pedig (például) Los Angeles belvárosában. Az ellenséges pilóták meg egész egyszerűen ostobák, még hard fokozaton is viszonylag egyszerűen fölébük lehet kerekedni. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy egymással foglalkoznak (négyen vagyunk egyszerre a pályán) mi pedig a sötétben sunnyogva, taktikusan mindig hátulról támadva szépen lassan bedarálhatjuk őket. Tetszett viszont a "Rampage" üzemmód: ha nagyon belejövünk a pusztításba (nagy sebzéseket osztunk ki) pár másodpercig "őrjöngeni" kezdünk, azaz gyakorlatilag sérthetetlenül, turbó sebességen, brutális károkat okozva száguldozhatunk a pályán

A Monster Jam – Maximum Destruction minden összevetve kellemes csalódás. Nem eredeti játék, minden részét lopták valahonnan, de hangulatos, és élvezet vele játszani.

Liquid



MONSTER JAM

UBI SOFT	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS

✓ JÓ KIS BRUTÁLIS AUTÓS ROMBOLÁS
× KIS PÁLYÁK, BUTA ELLENFELEK

7 pont



NEM BÍROD MÁR CÉRNÁVAL AZ AOTC PREMIERJÉIG? EZZEL A JÁTÉKKAL A SZÓ LEGSZOROSABB ÉRTELMÉBEN ELÜTHETED AZ IDŐT ADDIG...



Rájöttem egy titokra: ez az újság tulajdonképpen egy időgép. Nem, nem sikerült teljesen megőrülnöm, arra még várnotok kell egy kicsit. Elméletem alapja az, hogy amikor ti ezeket a sorokat olvassátok, már minden valószínűség szerint láttátok a Star Wars második, Attack of Clones címen futó epizódját – vagy legalább is épp most készültök rá, hogy megnézzétek. Engem viszont még legalább három hét választ el a premier napjától, és meg kell elégednem azzal, hogy naponta háromszor megnézem az eddig megjelent előzeteseket. Mi ez, ha nem időgép?

Mielőtt teljesen belegabalyodnék a saját magam felállította elméleti hurokba, lássuk inkább, hogy mi szépet és jót (no meg csúnyát és rosszat) tartogat számunkra a Jedi Power Battles, mely a Star Wars univerzumot hivatott képviselni kedvenc hordozható masinánkon. A JPB nem mondható új játéknak, hiszen nagyjából két évvel ezelőtt kezdte a pályafutását (Playstation-ön) aztán a piac törvényei (és Lucas bácsi profitéhsége) által vezérelve szinte az összes platformot megjárta, több-kevesebb sikerrel – nézzetek csak bele a Konzol régebbi számaiba, és látni fogjátok, hogy jeles szakíróink meglehetősen vegyes pontszámokkal szórták meg a játék különböző verzióit. Természetesen a GBA sem maradhatott ki a sorból. A Jedi Power Battles Gameboy-os verziója megmaradt annak, ami mindig is volt: egy jópofa "üsd-vágd-nemapád" stílusú játéknak, ahol három Jedi (Kenobi, Qui_Gon Jinn és Mace Windu) közül választva kell végigkaszabolnunk magunkat a Baljós Árnyak történetén. Ez így nagyjából rendben is lenne, mert az izometrikus nézőpontból szemlélt akció elég látványos, grafikai szempontból korrekt az anyag, a zene jó (naná, hogy jó, hiszen Star Wars, John Williams eredeti muzsikáját hál istennek itt sem sikerült elrontani), a lézerkard szépen sistereg – csak éppen az irányítás botrányos, és ez szépen tönkre is vágja az egész játékot úgy, ahogy van. A legnagyobb probléma a rosszul megválasztott nézőponttal van: a fentebb már említett izometrikus nézet kitűnően alkalmas arra, hogy a kardos küzdelmeket levezéreljük, viszont a gyakori ugrálós részek irányítása néha a képtelenség határát súrolja. Most képzeljétek el, hogy eljutok az egyik pálya végére élet-veszteség nélkül, droidok tucatjait kaszabolom le, aztán egy átugrandó szakadékba ötször beleesek csak azért, mert nem látom, hogy hova kéne ugranom. Ez így nagyon nincs jól. Nem tesztelte ezt a játékot a megjelenés előtt senki? Csinálnak egy szuper akció-részt, ahol látványosan (és nem utolsósorban rendkívül változatosan) irthatjuk az ellent, aztán mellécsapnak pár tesséklássék megalkotott ügyességi feladatot, csak hogy elrontsák az egészet? Komolyan mondom, hogy nem értem. Nagy kár ezért a játékért, attól tartok, hogy ebben a formájában csak a kőkemény SW fanok fogják értékelni...

Liquid



SW: JEDI POWER BATTLES

THQ	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

✓ ÉLVEZETES AKCIÓ, JÓ ZENE
× RETTENETES IRÁNYÍTÁS

6 pont



AZ ÁLMOK VILÁGÁBAN MINDEN LEHETSÉGES, MÉG AKÁR KLONOA-NAK IS KÉPZELHETJÜK MAGUNKAT.



Ha létezne fogadóiroda, ahol tippeket lehetne leadni a GBA-s gémek megjelenésére, akkor a Klonoa lett volna az elmúlt fél év egyik tuti befutója. A kötelező Nintendós címeken (Mario, Wario) kívül szinte az összes nagyobb, Gameboy-ra portolható franchise belecsapott a tutiba, és kiadta a maga kis sorozatának hordozható változatát – elég csak a múlt számban tesztelt Crash Bandicoot-ra gondolnunk. Nos, a Namco a virgonc macskája, Klonoa sem kerülhette el a sorsát: Empire of Dreams alcímmel üdvözölhetjük kedvenc handheldünk népes platformjáték-kínálata élén.

Az alapsztori szerint Klonoa barátunk igen bizarr szituációba keveredik. Legszebb álmából felébredve az Álmok Birodalmában találja magát, ahol – elég ellentmondásos módon – tilos álmodni, meg úgy általában aludni. Az ok rendkívül egyszerű: a Birodalom uralkodója, bizonyos Jillius inszomniában (azaz kóros álmatlanságban) szenved, és alapból gyűlöl mindenkit, aki képes álmodni. Klonoa büntibe kerül, és mehet küldetéseket teljesíteni a királynak, különben... Oké, oké, nem egy Bűn és bűnhődés, de a Klonoa-t soha nem az agyafúrt történetéért, hanem a piszok jól eltalált játékmenetéért szerettük. Ez utóbbi pediglen teljesen rendben a GBA-s verzióban is, Hölgyeim és Uraim, de még mennyire, hogy rendben van! A Klonoa alapvetően ugyan egy platformjáték, de az eszesebbik fajtából: nem annyira az ugráláson, meg az ügyességi feladatokon van a hangsúly, hanem azon, hogy a pályákon megoldandó feladatokat (pl. iksz számú kristály begyűjtése, vagy egy kulcs felkutatása) milyen furmányos módon tudjuk végrehajtani. A legnagyobb problémát általában az jelenti, hogy miképp jussunk fel az elérhetetlennek tűnő helyekre: ebben mozgatható ládák, és ugródeszkaként használható repülő gömb-szörnyecskék lesznek a segítségünkre. A Klonoa mind e mellet hagyományos, tisztán rohangálásra-gyűjtögetésre-ugrálásra kihegyezett, valamint tisztán poén (Pl. hódeszkázós) pályákat is kínál – a változatosságra tehát nem lehet panasz. A játék grafikája nekem nagyon bejött, a tervezők ügyesen kapták el az "álom-hangulatot": gyönyörű, festett hátterek, bájos karakter-animáció, és egyedi ellenfelek teszik teljessé az Álmok Birodalmát. A Klonoa-ból süt a szinte kizárólag a japán fejlesztőkre jellemző ötletesség, és nem utolsósorban a tökéletességre való törekvés. Egész egyszerűen a játék minden egyes porcikája a helyén van, a karakterektől kezdve a hangokon át a jópofa zenéig. Mindezek eredményeképp a Klonoa - Empire of Dreams az egyik leghangulatosabb, és legszerethetőbb játék lett, amivel az elmúlt időkben GBA-n találkozni volt szerencsém. A stílust komálóknak erősen ajánlott, de szerénytelen véleményem szerint a többiek sem fognak benne csalódni.





Liquid

KLONOA EMPIRE OF DREAMS

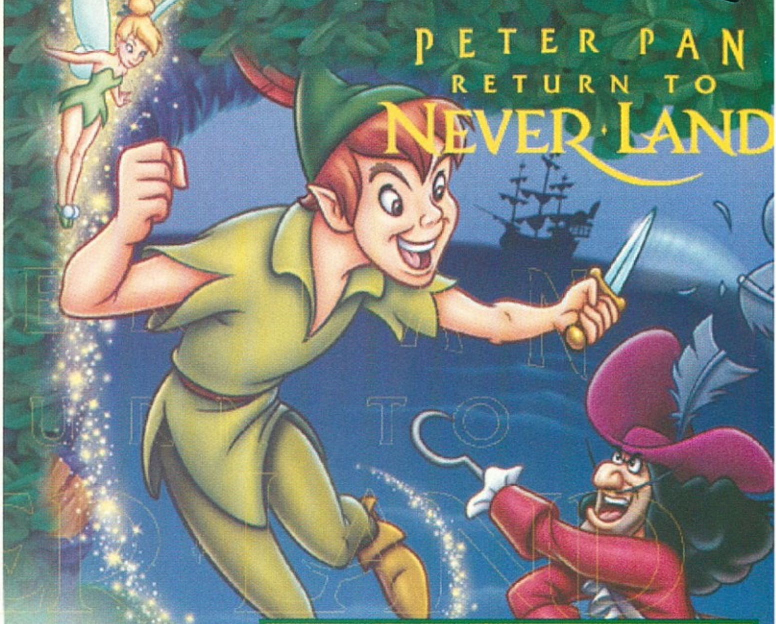
NAMCO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ STÍLUSOS, ÉS NAGYON HANGULATOS, VÁLTOZATOS FELADATOK
× EGYSZERŰ TÖRTÉNET

9 pont





Volt egyszer, hol nem volt, egy nagy, Disney nevezetű cég, akik nagyon szerették a ropogós dollárokat. Ez a cég rajzfilmeket gyártott, szépeket, nagyokat, színeseket-szagosakat, aztán bemutatta őket a moziban. A mozis premiert követte a videó-kiadás, rá egy évre pedig a folytatás, most már kizárólag a tékák polcaira szánva. És a filmekből játékok készültek...

A fenti modell lépett működésbe a Peter Pan esetében is, az eltérés csupán annyi, hogy az eredeti, Wilfred Jackson által jegyzett rajzfilmet 1953-ban mutatták be az amerikai mozik, a "video only" második rész (Peter Pan: Return to Neverland) csak tavaly látott napvilágot. Azt hiszem, nem tévedek nagyot, ha kijelentem: Pán Péter kis hazánkban korántsem rendelkezik akkora rajongótáborral, mint az angolszász területeken. Az eredeti rajzfilmet nem láttuk, és a film alapjául szolgáló könyv/színdarab sem tartozik a magyar gyerkőcök közkedvelt olvasmányai közé – talán csak Spielberg bácsi félresikerült Hook-ja jelenti az egyetlen fogódzkodót a Pan-mítosz felé. Abban viszont teljesen biztos vagyok, hogy a folytatás sem fog újabb rajongókat toborozni a népszerű angol mesének: bugyuta, összecsapott darab, mely teljesen nélkülözi az eredeti báját. A második rész GBA feldolgozása pediglen tökéletesen illeszkedik a film színvonalához, azaz szintén bugyuta, szintén összecsapott, és szintén mentes minden hangulattól. Tán mondanom sem kell, hogy a fejlesztő urak egy platform-játék keretein belül képzelték el Peter barátunk újabb kalandjainak feldolgozását – ez valami íratlan szabály lehet a filmek megjátékosítása során. A Peter Pan: Return to Neverland sajna még a GBA-ra tonnaszám megjelenő ugrálós stuffok közül is kiemelkedik a butaságával. Grafikailag ugyan néhol tetszetős (különösen a dzsungelben játszódó részek szépek), de tartalmi szempontból csapnivaló. Ugrabugra, aztán gonosz kutyusok, megtévedt martalócok, és izgága majmocskák lecsapdosása a Peter által használt KRI-vel (Kis Repülő Izé). Ennyi. Illetve, dehogy ennyi: Pán Péter kolléga repülni is tud (korlátozott ideig, a röpködés képességét a levegőben felszedhető kicsiny köcsögök töltik fel), ezt bizonyos pályákon kitűnően lehet kamatoztatni. Ilyen például a londoni küldetés, ahol a két, általunk pártfogolt rosszcsont lurkót kell keresztülrepítenünk a város felett. Ha valaki most azt hiszi, hogy a repülés lehetőségének beillesztésétől egy picinykét is izgalmasabb lett a játék, akkor hatalmasat téved. Nem lett, mi több, idegesítő lett, a két gyermek például szexuált követni engem a levegőben, a végén már egy felszedhető gránátvetőért imádkoztam, hogy...

No, elég a negatívumokból, lássuk inkább a játék szebbik oldalát: a zenét és a filmeket. A zene nagyon jó, talán ez az, amivel sikerült némi hangulatot csempészni az unalmas játékmenetbe. A filmeket (ezeket alaposan elrejtették, és kis filmtekercsek formájában szedhetők fel a pályán) pedig fogjuk fel bónusznak – kapunk pár félperces részletet a rajzfilmből, ha már a játék ilyen lapos lett.

Liquid

HOOK KAPITÁNY VISSZATÉRT. BÁR NE TETTE VOLNA...



PETER PAN RETURN TO NEVER LAND

UBI SOFT

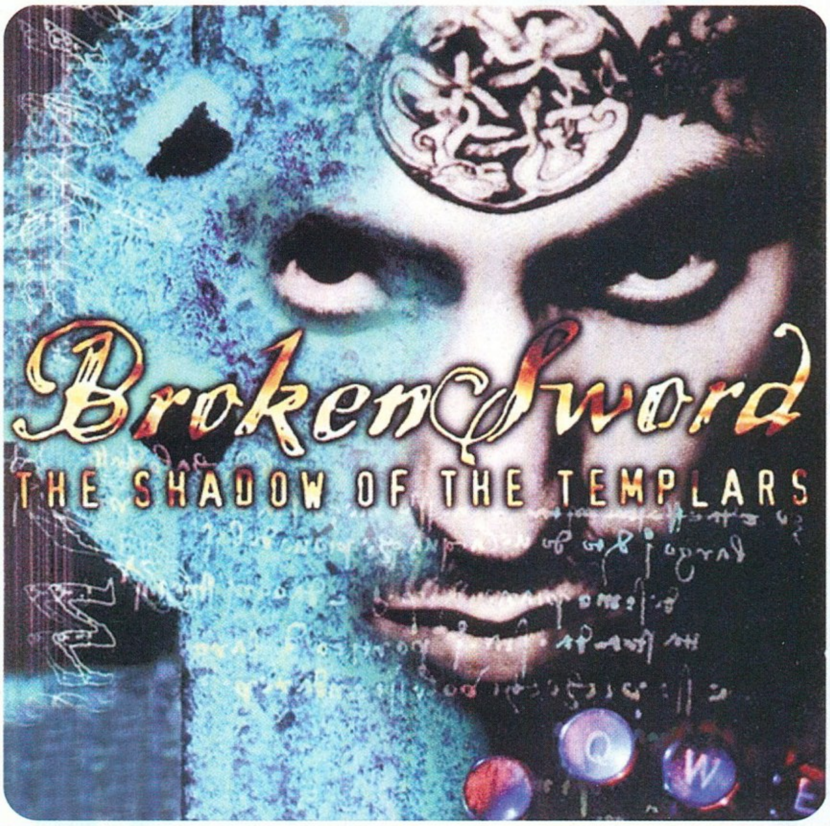
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS

✓ KORREKT GRAFIKA, JÓ ZENE
× UNALMAS, EGYSZERŰ

4 pont

A klasszikus kalandjáték műfaj haldoklik. Még nem halt meg teljesen, de az utóbbi pár év gyengének is alig nevezhető felhozatala nem ad okot sok reményre a beteg állapotát illetően. A betegség gyorsan jött, és kíméletlen volt: a kilencvenes elejének és közepének egyik legnépszerűbb játékfajtája, (amely olyan címekkel járult hozzá az egyetemes játéktörténelemhez, mint a Monkey Island sorozat, a Day of the Tentacle, vagy éppen a Gabriel Knight) pár év alatt eltűnt a palettáról. Az ok: jöttek a népszerű hárombetűs rövidítések (RTS, FPS), mindenki lövöldözni akart, vagy hatalmas hadseregeket épített - a kalandjátékokat már a kutya se kereste. Az adventure-ök aranykorának egyik késői, de talán legmeghatározóbb és leghangulatosabb képviselője volt a Revolution Broken Sword : Circle of Blood-ja, melyet The Shadow of he Templars címen később Playstation-re is kiadtak, sőt PC-n még folytatása is született a Smoking Mirror személyében.



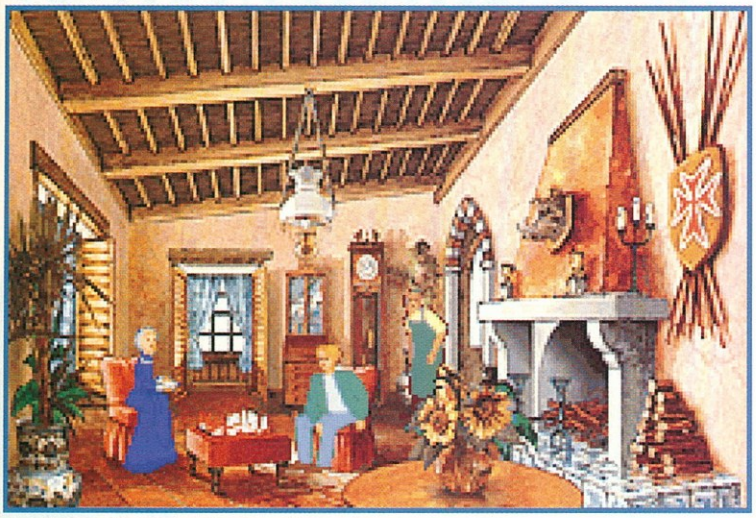
MISSION: IMPOSSIBLE

Nagyjából egy évvel ezelőtt lehetett hallani a Broken Sword GBA átiratáról, miszerint a Revolution-nél már erősen készülget az anyag. A magam részéről egy gúnyos mosollyal jutalmaztam a hírt – egész egyszerűen képtelenségnek tűnt, hogy egy eredetileg 2 CD- s (!) játékot bele rá tudjanak passzírozni egy meglehetősen korlátozott tárolókapacitású GBA-kártyára. Az egy év gyorsan eltelt, én pedig félelemmel vegyes várakozással csúsztattam be a GBA-ba a Broken Sword feliratú kártyát, már előre hűtve az arcomat, hogy nehezebben fagyjon le róla a mosoly a csalódástól. Öt perc játék, szemöldök felhúzva, újabb öt perc, széles mosoly, majd elégedett sóhajtás: a Revolution-ös fiúknak sikerült a lehetetlen.





Teljes átiratra mondjuk senki se számítson. Az eredetiben minden egyes karakter beszélt – ez itt érthető okokból kimaradt, sőt, a játékot kísérő hangok is erősen meg lettek nyirbálva. A veszteséglista második helyén az animációk állnak, ezeket állóképekkel helyettesítették. A Broken Sword korábbi, nagygépes verzióinak egyik legnagyobb ereje a



JÁRTÁL MÁR PÁRIZSBAN? ROBBANTOTTAK MÁR FEL MELLETTED KÁVÉHÁZAT?

gyönyörűen megrajzolt, nagy felbontású hátterekben rejlett, és hál istennek ezeket sikerült korrekt minőségben megtartani a handheld átiratban is. A különbséget természetesen észre lehet venni – kicsit olyan az egész, mint amikor megnézünk egy Renoir festményt a londoni Tate Gallery-ben, aztán veszünk egy albumot, és hazaérve abból nosztalgiázunk Ettől függetlenül a Broken Sword grafikája büntet, egész egyszerűen elképesztő, hogy mennyi adatot bele tudtak préselni ebbe a kis gépbe. A másik kritikus pont az irányítás: a pécén megszokott egerezést ugyebár nem nagyon lehet megvalósítani GBA-n, ezért a fejlesztő urak újítani voltak kénytelenek. Főhősünket a D-paddel irányíthatjuk, és mind a tárgyak felvétele, mind a dumcsizás teljesen ikonalapú, azaz pofonegyszerű. Nagyon kellemes újítás, hogy az R lenyomásával megjelenik az összes, az adott helyszínen felszedhető tárgy – a kis képernyőnek (és a kis felbontásnak) köszönhetően néhol elég nehéz dolgunk lenne egyébként a továbbjutáshoz feltétlenül szükséges, és a környezetbe elég jól beleolvadó tárgyak felkutatásával.



EGY AMERIKAI PÁRIZSBAN

A Broken Sword főhőse George Stobbart, egy fiatal amerikai turista, aki imádja mindenbe beleütni az orrát. Történetünk kezdetén George barátunk éppen egy párizsi kávéház teraszán üldögél. A csendes kávészürcsölgetés közben arra lesz figyelmes, hogy egy piros ruhás bohóc siet be a kávéházba, lerak valamit, aztán villámgyorsan távozik. Bummmm, a kávéház belseje jelentősen leamortizálódik, és a robbanás a bent iszogató idős, szemüveges férfit is megöli. George megússza, és a bohóc nyomába ered...

A Broken Sword sztorija a legjobbak közül való. Humoros, tele van meglepetésekkel, egzotikus helyszínekkel (Skócia, Spanyolország, Szíria) és érdekes karakterekkel. A BS humora nem az a fajta, amin a hasunkat fogva fogunk a földön fetrengeni, inkább a csendes irónia, és a főhős karcos beszólásai késztetnek mosolygásra. A játékban több, mint 70 (!) bejárható helyszín van, és 60 különböző karakterrel találkozhatunk. Beszélni szinte mindegyikkel lehet, és érdemes is, mert a hosszas dumcsizások jelentik általában a továbbjutás kulcsát. A Broken Sword rejtvényei korrektek, nagy részüket józan paraszti ésszel meg lehet fejteni, amiket meg nem, ott maradt a jól bevált tárgykombinálás és próbálgatás. Ha így sem menne, akkor lapozzatok a mellékletben található végigjátszáshoz, de csak végső esetben ám, meg ne lássam, hogy valaki hangosan olvastatja fel magának játék közben! (

A BS karakterábrázolása igazodik a játék egyéb részei által felállított magas színvonalhoz. A főszereplő srácnak jelleme van, a játék minden pillanatában átjön, hogy most éppen mit érezhet, mire gondolhat. George segítőtársa, a bájos francia fényképészlány (Nicole) szintén szeretnivaló, az ő esetében sajnáltam legjobban, hogy a GBA verzióban nem beszélnek a szereplők: az eredetiben Nicole olyan búgó hangon adta elő magát, hogy muszáj volt beleszeretni. Hangok ide vagy oda, a hangulat megmaradt, és azt hiszem, egy kalandjátéknál ez a legfontosabb. A Broken Sword eléri azt, amit oly kevés játék mostanában – elvarázsol. Elvarázsol a helyszínekkel, a néhol vicces, néhol komoly életbölcsességeket megosztó karaktereivel, vagy a csodálatos, szimfonikus zenekar által előadott zenéjével. A macskaköves párizsi utcák, a sötét kanálisok, a kis szatócsbolt, az ír kocsma vidám közönsége, a háttérben ólálkodó orvgyilkos (és még sorolhatnám!) olyan hangulatot teremtenek a játéknak, ami magába szippant, és sokáig nem ereszt. Sokáig bizony, mert a Broken Sword nem tartozik az egy délután végigjátszható anyagok közé, szerény számításaim szerint 20-30 óra között kell áldozni a játékra, ha valaki meg akarja tudni, hogy mi is rejlik a Templomosok árnyéka mögött...

SUMMA SUMMARUM

A fene se gondolta volna, hogy valakiben lesz annyi bátorság, hogy egy hagyományos point&click kalandjátékot próbáljon kihozni Gameboy Advance-ra. A Revolution bevállalta a kockázatot, a Broken Sword: The Shadow of the Templars pedig jött, látott és győzött. A játék szinte minden szempontból hozza a korábbi verziók színvonalát, és ez kérem nagyon nagy szó! A BS persze nem lesz mindenki kedvence: aki eddig nem tudta rászánni magát, hogy leüljön egy kalandjáték elé, az valószínűleg most is valami akciódúsabb anyag után fog nézni, és lehet, hogy nagyon rosszul teszi. A Broken Sword a műfaj egyik csúcsteljesítménye, és kiváló alkalom arra, hogy belekóstolj a stílusba – ha eddig nem tetted volna. Ha viszont szereted a kalandjátékokat, és a Broken Sword korábban kimaradt az életedből, akkor a GBA-s verzió kötelezően beszerzendő darab – ebben garantáltan nem fogsz csalódni.

Liquid

BROKEN SWORD

BAM! ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ TÖKÉLETES KLASSZIKUS KALANDJÁTÉK
× NEM TALÁLTAM SEMMIT

9.5 pont

Csevegő

Jubileumi számunk Csevegője nem jubileumi, mert nálunk minden Csevegő az. Magyarul, olyan lesz, mint mindig. A legjobb. Ahogy szeretitek: csipetnyi kóstolgatással, csipetnyi gizdasággal, néhol mókás bepróbálkozásokkal. Ehhez még mindig több gigabyte levél és e-mail szolgáltatja az alapanyagot... Abba ne hagyjátok! Előbb-utóbb mindenki bekerül! Martin

Először is megköszönöm Veres Mikinek, hogy berakott a recsegőbe, pláne hogy az elején kijelentette: "igyekeztem minél színvonalasabb, és érdekesebb leveleket beválogatni" Oh thanks! Nagyon tetszett a Shenmue II poszter, ki is raktam a falra, és ami nem tetszett; már vagy a 4. csevegőbe csak ilyen 20 poligonos semmi GBA képeket tesztek be, a sok jó csajos képek helyett, mondjátok meg a Reninek, hogy szebb képeket válogasson!

(Ehe-ehe. Azok retro játéktermi képek, semmi közük a GBA-hoz. Ráadásul, nem is a Reni válogatja őket – ha rajta múlna, kizárólag kigyúrt férfiszépségekkel illusztrálnánk levelező rovatunkat. Az meg kell a halálnak... Józsikám, ülj az ölembe... M)

Egy hónapja vettem egy Playstation 2-t, és rá a The Bouncer-t, öregem, ilyen pompás grafikát még életembe nem láttam... Egy régebbi újságban olvastam, a MGS 2 olyan szép lesz, mint a Bouncer, tényleg olyan jó lesz?

(Szerintem bőven szebb annál és jobb is! M)

Már több újságban is olvastam, hogy készül a Tenchu 3 PS2-re, mikor lesz full version, vagy nem is lesz, nagyon várom a megjelenését.

(Az idén fog megjelenni, de az Activision még nem árulta el a pontos dátumot. M)

Grrr... én a nagy BR 2-es haragszom; ha a Bloody Roar3 tényleg olyan s*ar akkor mért adjátok ilyen soké, drágábban mint a DOA2, GT3, DW2,... Damn it! Shenlong, Eger

(Felvetésed érdekes, de tudnod kell, hogy a játékok árát nem a minőségük szabja meg, hanem a kiadó! Komoly lenne egy ilyen árrendszer: a Devil May Cry-t vagy az ICO-t adnánk 10 ezerért, a 4 pont alatt kapott játékokat meg 380 Forintért üvegbetéttel. M)

Szevasztok 576! Mennyire megváltozott a világ. Hogy mik vannak. Végre egy olyan újságot tudtam venni, ami olcsó, jó, és izgi, de újdonságot is tud mutatni. Ja. És persze ott vagytok ti is. Ehe ehe... ! Csak vicceltem. Jók vagytok.

(Végre egy jó arc olvasó! Ja, te vagy az? Akkor felejtsd el. Csak vicceltem! M)

Nekem speciel a novemberi szám az első, de az is elég. Csak azt akartam mondani, hogy meg akarom rendelni az 576 Konzol egy régebbi, a 35-dik számát, azt, amelyiknek a Tekken van a borítóján. Ez most hogyan van? Ti küldtök nekem olyan rózsaszín csekket? Vagy kérjek postán? Írjátok meg. Jó? Köszike.

(Küldj 576 Forintot rózsaszín utalványon a címünkre, a hátuljára írd rá, melyik számot akarod. Már megy is a magazin! M)

Még egy kis szívességet hadd kérjek. Ha visszaírtok, akkor lécci azt is írjátok meg, hogy melyik 576 konzol részében tudok a következő játékokról olvasni: Zone of the enders, Tekken Tag Tournament, Tekken 3, Dead or Alive 2, Bloody Roar 3, The bouncer, Time Crisis I-II, Alien resurrection, Shadow of memories

U.I.: Ha az előbb felsorolt játékok között netalántán egy bizonyos újságban cikk nincs, de poszter van, akkor annak az újságnak a számát (a betű ellentéte) is adjátok meg. Jó? Nagyon nagyon-nagyon köszönöm. Szevasztok. Varga György (Gyurex), Győr

(Bocsika, de nincs andungom ezt a sok információt most mind kigyűjteni. Utolsó nap van leadás előtt, tűz kint a nap, a nők mind miniben...ugye megérted? Megnézheted az összevont tartalomjegyzékünket a www.576.hu oldalunkon, vagy a 41-es számunkban is, de azóta már 8 hónap eltelt! M)

Tisztelt 576 Konzolszerkesztőség. Jelenleg PS2-em van és több ismertebb géptípusom is volt már. A legjobb idáig a snes és a psx-em volt. A dreamcast viszont nagyon megszívatott – a többi konzolos társammal együtt. 99.Novemberben vettem meg – tehát a debütálásakor - a hozzávaló kiegészítőkkel együtt – kb: 120.000-Ft-ért és a múlt héten örültem, hogy 32 ezerért el tudtam adni. Ekkorát még nem buktam semmin, mint a Sega gépén, és ez mind azért, mert hónapok óta nincs rá értelmes szoftver. A lényeg, hogy már nem kell látnom, hogy a DC csak ott porosodik (szomorkodik) a tv mellett csak azért, mert a "homlokára" rá van vésve a priusza!! (SEGA)

(Tulajdonképpen nem túl okos dolog így számolni, mert a legtöbb műszaki cikk egyből 30%-kal ér kevesebbet, ahogy kihozod a bolt ajtaján. A DC közel 3 évig futott, ami ma világviszonylatban, a műszaki cikkek általános "élettartamához" viszonyítva megfelelő – más kérdés, hogy az ember 120 ezerért nem feltétlenül 3 évig akar használni egy konzolt... Szerintem 32 ezerért olcsón adtad, talán kár volt... M)

Na mindegy béke poraira... Az, hogy mekkora a különbség a Sony és a Sega között szinte hihetetlen, az ember csak kapkodja a fejét a sok játék megjelenésekre, ez is szuper az is tuti nyerő stb... Azt hiszem megint a Playstation lesz az a gép amelyik kifutja majd az idejét. Szeretném, ha válaszolnátok egy pár kérdésemre:

PSX-en nagy kedvencem volt a MYST és annak folytatása a RIVEN (ezt imádtam), készül-e PS2-re eme sorozatnak folytatása?

(Konkrétan fogalmam sincs, de PS2-re van egy Atlantis 3 című progi, ami nagyon hasonlít rájuk. M)

Az 1-es és a 2-es részeket a PSX ugye állóképek formájában jelenítette meg, a PS2-nek a hardvere van-e olyan erős, hogy egy Riven típusú játékot folyamatos 3D-ben megjelenítsen?

(Igen, a hardver elég erős ehhez. A többi már csak a programozókon múlik! M)

Mikorra várhatók a köv. játékok megjelenései? RE4, Aliens: Colonial marines, és az egyik nagy kedvencem az MGS mellett a TENCHU 3 amiről fél füllel hallottam...

(A Resident 4-ről még nem hallottam, az Alinens CM és a Tenchu 3 még az idén jön, hónapot nem tudok – szerintem ősszel. M)

Hát ennyi lett volna. Az újság szinte profi szintre fejlődött, további sok sikert! Tisztelettel: Flaksza Mihály, Pécs Ul: A GT3-A Specben az arcade módban a single race-t választva az erősségi fokozat beállításánál ha nyomva tartjuk az R1+L1-et megjelenik a Professional mód a hard helyett. Erre véletlenül jöttem rá...

(Én meg magától! M)

Kedves 576 Konzol Szerkesztősége! Szeretnék kérdezni valamit az Xbox-szal kapcsolatban: ugye ebben van egy Winchester (remélem jól írtam) ami igen-igen kényes jószág és vigyázni kell rá mint egy hímes tojásra. No mindezt csak azért kérdeztem, mert velem és talán veletek is előfordult már az a baleset, ami bár soha ne történjen meg de előfordul hogy véletlenül lerántod a gépet, beleakadsz a joypad kábelébe vagy valami.

(Szinte ezer százalékig biztos vagyok benne, hogy az egész Földön nem történt sehol több tragédia, mint itt nálunk a szerkesztőségben. Minden gép kb. 10x lerántva, szekrény és asztal mögé ejtve, kólával leöntve. Ehhez hozzájönnek azok az esetek, amiket a tisztelt tesztelők otthon műveltek a gépeimmel, és persze gondosan elhallgatták őket. Saját sikereim: 110 voltos NTSC gépek "normál 220-as" kábellel bekötve, 10 perc játék után porrá égetve (füst, amperszag, stb.). Kontrollerekre rátaposás, földhöz vágás, gépek és kiegészítők észnélküli ütlegelése, káromkodás, anyázás, toporzékolás, falhoz vágás(!), "Inkább kifizetem a cégnek, de ezt a moslék játékot most megbüntetem!" – üvöltés elhangzása. DVD és CD lemezek taposása, összetörése, agyonkarcolása. Zsinórok konnektorból kitépése, rövidzárlat, áramszünet. Ennyi úgy dióhéjban. M)

Hát (háttal nem kezdünk mondatot) a PS simán tovább ketyegett ám ha jól tudom egy Xbox-nak ez a halálát jelentené. Ez is visszatartó erő lehet vásárlásnál, hiszen senki nem szeretné a gépét légmentesen elzárva tartani. (No nem mintha én focizni szoktam volna vele).

(Nem nagyobb az esélyed az X-nél mint bármelyik más konzolnál. A PS2 vagy a GCube ugyanúgy bekrepálhat, ha leesik. M)

Így hirtelen ennyi azt hiszem, ó majd elfelejtettem nagyon örülnék ha betennétek a csevibe, köszi, ja és azt még mindenkepp elakartam mondani hogy mindig amikor megveszem az új Konzolt az az érzésem támad hogy az a legjobb szám amit eddig olvastam. Érdekes nem, de azt jelzi hogy hónapról hónapra kiváló munkát végeztek. Tisztelettel Muádi Sándor.

(Én amikor megcsinálok egy Konzolt, ugyanezt érzem, hogy az a legjobb. Aztán jön következő, új ötletek, új játékok, és az még jobban tetszik. Főleg a címlapokkal vagyok így, melyekre – sok más hasonszőrű lappal ellentétben – mi mindig különleges gondot fordítunk. Nem is véletlen, hogy olyan király – és változatos – mindegyik. M)

Sziasztok üdvözlöm a csapatot, és mindenkit akit csak lehet. Aszittem a pofám leszakad amikor olvastam a W.R.C. tesztjét. Hú hú mondom itt van a várva várt király Rally progi amire vártunk 10 pont meg minden! Egyből telcsi a Petyának (ő a barátom) már rongyolt is megvenni. Meg is vette. Végig nyomtam vele normal szinten a vb-t. Subaru-val. Namostan a GT-3 9.5 pontot kapott ebből kifolyólag a W.R.C. max 8 pontot érdemelt volna, mert szerintem 1 napon sem lehet említeni a GT-3 al. Az irányíthatósága iszonyatos, a beállíthatósága igen szerény a grafika pedig semmivel nem jobb mint a G.T.-é. Üdvözlettel: K.T. azaz Fantomas Gyálról (35) má vén sz*r vagyok, de 50 évesen is nyomulni fogok a PS-5ön a GT-11-el. Lehet hogy lesz az má PS-9 is!? Csákány!

(Kár lenne vitatni, nem ért annyit, amennyit adtunk neki. aDaM annyira fellelkesült, hogy egy kicsit túlhúzta az értékelőt. Mindegy, ez van, azért egy 8 pontos progi sem rossz – vagy igen? M)

Yo Konzol brother! Lenne pár kérdésem, egész pontosan 5 fogalmazódott meg bennem:

Igaz az a állítás miszerint Gabe Logan folytatja kalandjait PS2-n, csak ezúttal nem Syphon Filter néven?

(Gondolom igen, de ezt még nem erősítették meg a Sony-nál! M)

Tényleg olyan trágya játék lesz az a Robocop nevezetű játék, mint ahogy azt mindenki állítja?

(Én tavaly próbáltam az E3-on és szerintem nem trágya – mondjuk én Robocop fan vagyok és egy kicsit elfogult... M)

Milyen játék az a Socom: U.S. Navy Seals? Úgy kell elképzelni, mint a Syphon Filtert, vagy inkább mint a Spec. Opsot?

(Csak többjátékos módban próbáltam, inkább Spec Ops-szerű. Nem tudom, hogy a single player küldetések milyenek lesznek, és lesz-e annyira agyafúrt, mint a Syphon. M)

Lesz még olyan valami jó játék PS2-re, ami nem DVD-re lesz írva?

(Nem valószínű, mert ha ráférne egy CD-re, akkor is DVD-re rakják! M)

Mit tudtok a verekedős játékok királyának, a folytatásáról, a Tekken 4 ről? Milyen újítások lesznek benne? Kösz Martin ha válaszolsz a kérdéseimre. Malen Zsolt (Fodder), Budapest

(Cikk itt előrébb valahol. M)

Csá 576 Konzol! Lenne pár kérdésem és rendkívül hálás lennék, ha válaszolnátok rá!

Lesz UFC2 (Ultimate Fighting Championship 2) PS2-re?

(Nem 'tom. M)

Az a PRIDE olyan mint az UFC?

(Ammi? M)

Miért nem teszteltétek le az újságba az UFC-t PSX-re vagy DC-n?

(Kimaradt. Csipi akarta, de dobtam. M)

Tudtok valamit a Tekken 4-ről?

(Jaja! M)

Milyen király verekedős játékok jönnek jövőre? (2002)

(Mikori ez a levél? M)

Hány éves nálatok a legfiatalabb tesztelő?

(Nem vágom hány évesek. M)

Mi van a Szilvivel, rég hallottam róla?

(Én is rég láttam. Majd megint kérek róla egy jó fotót! M)

Na erre az évre ennyi lenne, köszi hogy elolvastátok levelem (ha elolvastátok). Tito Ortiz, Budapest

Tisztelt 576 Konzol! Nagyon tetszik az újságotok! Mindig minden benne van, ami fontos lehet egy GAMER számára. Egyébként rendelkezem egy PS2-vel lassan már egy fél éve. Miért nem pontos a tesztelésetek? Nem értem a mai napig hogy a GTA 3-nak miért adtatok 10 pontot? Tényleg jó a hangulata, de néha úgy akadozik, hogy az már fáj. Az emberek meg néha csak úgy eltűnnek. Ez szerintem már önmagába is egy komoly hiba! Max. 8 pontot kapott volna nálam.

(Ha majd egyszer úgy esik, hogy nálam leszel tesztelő, megpróbálkozhatsz egy ilyen 8 pontos húzással, de én úgyis ki fogom javítani 10-re, mert a GTA3 egy bombasztikus hangulatú stuff. Akadozik-akadozik, de mi általában a játékok összhatását pontozzuk, ami a GTA3 esetében verhetetlen. Ez azt jelenti,



1. lépés: Fogj egy olyan pólót, amiről tudod, hogy a többi ninja nem fog piszkálni miatta.



2. lépés: Fordítsd ki a pólót és húzd a fejedre fordítva (a cimke elöl legyen).



3. lépés: Kösd meg hátul a két ujját. Ne feledd szorosra húzni, nehogy meglazuljon csata közben.



4. lépés: Identitásom pillanatnyilag ismert, de hamarosan NINJA leszek. Te pedig tanácstalan - vajon ki volt az, aki éppen fenéken billentett?!



5. lépés: A felső részt húzd a homlokodba és hajtsd vissza. A kilátszó arcrészt minimalizáld.



6. lépés: Az alsó részt húzd az orrod vége fölé és hajtsd vissza - befelé, hasonlóan a felső részhez.



7. lépés: Keress magadnak egy érdekes, ugyanakkor fenyegető ninja pózt. Ninjának lenni különféle kötelezettségekkel jár - ilyen mások ülepen rúgása, meg a májerül mozgás meg hasonlók.

GRATULÁLOK, NINJA LETTÉL!!!

Ninja Maszk Lecke © Vem Reid

hiába akadozik – egyébként annyira állat, hogy illetlenség lenne emiatt alulpontozni. M)

Ti tényleg jók vagytok, csak néha pontatlanok. Ha egy játék nálatok 10-est kap arra én kapásból ráállok. Gondold el milyen, amikor vért izzadva összespórolsz egy játékra, a teszt alapján megveszed, berakod a gépbe, és amikor beszállsz a kocsiba, és a gázra taposol, akkor szaggat. Ui.: Kérlek tegyetek be a csevibe, mert nagyon fontos lenne! Köszi! Menyhárt Attila Jerico Budapest

(Nagyon remélem, hogy a nálunk olvasott értékelések után elkövetett vásárláskor még soha sem nyúltál ıGAZÁBÓL mellé. Ha igen, elnézésedet kell kérnem! M)

Hi 576 Konzol Team! Már szám szerint 7-szer írtam, de soha nem raktatok be a csevibe. Először is gratulálni szeretnék, azért, hogy egyszer sem emeltétek az árat, színvonalasan szépült, bővült a lap. Lenne pár kérdésem! További jó munkát! Attee-boy Zalacsés

(Mielőtt feltennéd őket újra, és mielőtt rászánnám magam, hogy végre válaszolok rájuk - eddig sem foglalkoztunk, és ezután sem szeretnénk túl mélyen foglalkozni – itt alap hasábjain semmiképpen – a másolással, boot CD-kkel és hasonló nyalánkságokkal. Ilyen irányú kérdéseiddel fordulj a hamisítással foglalkozó szakboltokhoz és szakemberekhez, van belőlük annyi, mint égen a csillag. M)

Császtok gyerekek! Újra itt vagyok! A helyszín egy kicsit más, de én maradtam a régi! Kezemben tartom a decemberi számot. Nagyon jó! De tényleg! Martin, a MGS2 teszted valami akkora állat lett, hogy ez már nincs is. Böjti, nekem nem veled volt bajom, hanem azzal a bizonyos teszteddel. Azóta már kismilliószor bebizonyítottad, hogy nagyon varga gyerek vagy. Szeretnék felvázolni egy témát, ami lehet, hogy nem csevi téma, de talán oda is befér! A beskatulyázásról van szó. Az emberek többsége azt gondolja, hogy aki ilyen ún. bugyuta játékokkal játszik, mint az a PS2, az nem nőtt fel és nem is tiszta az agya. Az a gáz, hogy engem is, szerintem titeket is azonosítanak azokkal az egyénekkel, akik ilyen nyúlbéla, töketlen, szemüveges, Lara Croftra hokizó hülyék, akik a jó sörözés, csajozás, bulizás helyett inkább otthon ülnek és játszanak, mint a megszállott. Az ilyeneket tényleg sajnálni kell, mert csak még csak ezt sem sejtik, miből maradnak ki. Számukra nincs más, csak a játék, az az ő világuk, az az egyetlen élethelyzet, amiben jól érzik magukat. Hát kérem, én, ti, és még nagyon sokan mások, nem vagyunk ilyenek. Múltkor, amikor örömittasan vittem haza az új fekete gépemet és egyből játszottam vele 1-2 órát, az állat keresztanyám beszólt, hogy "Hát az Ádám már lassan nagykorú, minek neki ilyen, inkább költené a pénzét értelmes dolgokra". Szabó Ádám, Kecskemét U.I: Melyik a legtutibb focis progi PS2-re? Szeva!

(Csocsi, kösz. Bojti mondja: Hali, béke veled. Éljenek a bugyuta játékok, a sör és a csajok. Keresztanyád konkrétan mire gondolt? Mik azok az "értelmes" dolgok amikre megéri költeni? Szerintem az ember költsön arra, ami boldoggá teszi: lehet az PS2, pia, nő, motyó, lovak, autók, motorok, utazás, festmények, Star Wars figurák, PC alkatrészek vagy mittudomén… M)

Helló 576-osok! December 22, álmosan kelek fel. Boldog 2002-t! Üdv: Torma Ul: Ugye emlékeztek: PUÉK

(Kérdezem a Kapás Gabikát: "Ugye jól állunk a levelekkel?" "Persze főnök, babán, megyek is egy kicsit chatelni." Köszi! Neked meg bocs. M)

Sziasztok Kedvenc újságom Tervezői. Mostanság egyre több és jobbnál jobb játékok jelennek meg PS2-re. Azt nem mondom, hogy dobjátok ki a Segát, mert kell a hely a PS2-nek (humánus alkat vagyok) viszont akkor a lap oldalainak a számát kéne terebélyesíteni. Itt meg is állok ugyanis ennyi volt ehhez a témához az észrevételem meg aztán nem is igazán szeretek veszélyes vizeken evezni.

(Gondolom ez a levél sem a legfrissebb. SEGA dobta magát, megoldotta helyettünk a kérdést. Meg volt oldalszámemelés is. M)

Már csak azért se mert olyan régi emberkék szerkesztik ezt az újságot mint pl.…Martin (mi is a teljes neve mindig elfelejtem pedig már annyiszor mondta) kinek a neve már a '94-es kbyte hasábjai között is szerepelt. Ez alatt az idő alatt olyan gépek futottak be és le mint a CD32, 3DO, C-3PO? De a Martin név még mindig ott virít a sorok legalján. Ennél fogva rajta kívül nem igen tudhatja senki jobban egy ilyen újság szerkesztésének a rejtelmeit. Sziasztok Nagy Tamás

(Oh oh oh oh, kezdek zavarba jönni! M)

HELLÓ 576 KONZOL Team! Ezt a levelet neked írom Csipi. Miért nem írtad meg a CONKER'S BAD FUR DAY leírásának a folytatását? Ha már úgy sincs "a palettán" az N64 búcsúzóul le lehetne adni. Az újság király! Nekem te Csipi és Martin a kedvenceim. A válaszaitokat előre is köszönöm. Ja és ha nem tesztek be a Csevibe és nem áll módotokban leadni a BFD leírását legalább megírhatnátok. A cím a borítékon. Üdv: Nikházy Ákos (MUMBO-JUMBO) UI.: Nekem is a Rare a kedvenc cégem.

(Megígérem, hogy még az idén leközöljük a Conker leírás folytatását! M)

Kedves KONZOL Szerkesztőség! Bár jelen pillanatban nem vagyok KONZOL tulajdonos, de ez nem befolyásolja az újság beszerzését, mert e problémát gyorsan orvosolni fogom, természetesen PS2-vel. Az első játékom a GTA 3 lesz, hiszek nektek, hogy hihetetlenül jó! A következő pedig a STUNTMAN, ha végre megjelenik. Ez a korlátlan lehetőségek játéka, autós felfogásban, nemde? Esetleg nem tudnátok valami infót róla?

(www.stuntman-game.com M)

Utolsó kérdésem: a remek hangulatú, de pocsék kivitelezésű DUKES OF HAZARD után esetleg nem tervezi valaki a KNIGHT RIDER-t játékra manifesztálni? Túl jó játéknak ahhoz, hogy veszni hagyják, a PS2 bírná is, remek játékot lehetne csinálni belőle, senkinek sem jutott eszébe eddig? Weimper Zsolt, Budapest

(Réges-régen már volt Knight Rider játék, több géptípusra is. ATARI 2600-ra és NES-re például. Több most nem jut eszembe… M)

Hello 576! Az újság királyság, minőségi stb. 16 vagyok és már volt egykét konzolom: SMD2, PS, most meg egy PS2. Mégis lenne egykét amatőr kérdésem. Lehet a PS2-vel internetezni?

(Majd valamikor a közel(?)jövőben már lehet. M)

Ha igen mi köll hozzá?

(Modem, egér, billentyűzet, winchester. M)

Kicsit fosok a két új masinától. Tényleg kicsinálják a konzolom? Van akkora különbség a PS2 és az X között, mint a PS és a Dreamcast között? Sok sikert. Tiborcz David Nagykanizsa

(Miért, azok között mekkora különbség van? M)

Üdv Nektek 576 Konzol csapat Én 2000 februárja óta veszem és olvasom a Konzolt, és meg kell, hogy mondjam, hiába próbálkoztam más újságokkal is, azok messze nem tudtak annyit nyújtani, mint a ti újságotok.

(Amen. M)

Most már eljutottam arra a szintre, hogy a címlaptól a hátsó oldalig minden betűt elolvasok és ezt megteszem ha tetszik a dolog ami ott van és akkor is ha nem. Nekem jelenleg (2 éve) PSX-em van, és megpróbálom úgy megvenni tavasz körül a PS2-őt, hogy ne kelljen eladnom az egyest. Megérdemli a pihenést a kis szürke, hiszen nem volt még olyan tárgy, ami ennyi örömöt és persze jóleső bosszúságot okozott volna nekem, de eljött a váltás ideje. SAMU, Debrecen U.i.: Playstation Forever!

(Amen. M)

Sziasztok Martin, Csipi, Miki, Bojti, Reiker, Tibi! Kúú*** jó az új Konzol! Egyszerűen lenyűgöző, hogy ti mit alkottok hónapról-hónapra! Néhány gondolat az első átolvasás után:

Marha klassz a címlap és a poszterek!

(A büszkeségem mindkettő. M)

Tibi nagyon jól csinálja a GameBoy rovatot!

(Most meg már a Liquid, a lehető legjobban! M)

Állati jó, hogy négy oldal lett a hírek! Ez már nagyok kellett! Az is bejön, hogy odaírja Reiker ha PC-re is megjelenik az adott játék. Kéne még a fejlesztő! Régebben volt, nem értem, miért szúrta a szemeteket?

(Továbbítottam a Reikernek. M)

Nekem a GT3 sokkal jobban teszik, mint a WRC, bár mindkettőt csak boltokban kiállított gépen láttam. Szerintem aDaM sok tesztelt játékát túlértékeli. Több pontot ad neki, mint amennyit megérdemelne. airblade, WRC, Super Speed Racing. Nehogy már az airblade-t 1 lapon emlegessük az ICO-val. HL (8.5) meg sokkal jobb! Mind1.

(Előfordul. Egyet azonban ne felejts el: az Airblade és az ICO nem ugyanaz a kategória! Ezért a pontszámokat sem hasonlíthatjuk össze. A WRC kérdéssel egyetértek. aDaMot lezúzom. M)

1 sörbe fogadok, hogy lesz Tekken 4 GC-n! TTT-ről már olvastam ilyesmit a neten. Planet GameCube. DVD-s GC is kapható lesz Európában! Csaki idő kérdése. Meglátjuk. Martin: (AKTuális) nekem jelenleg semmilyen konzolom nincs. Sajnos. PC-vel (egyre ritkábban, mert 1 fos) és Snes emuval (Crono Trigger a csúcs) játszom. Kéne még 1 PS emu! Tekken3, FF9, GT2. Viszont gyűjtök veszettül:) GameBoy Advance, GameCube, Playstation2! Azt még nem tom, hogy GC v. PS2. Az Xbox nem érdekel! Nagy szar az egész Microsoft! Zalavári Peti, Érd

(Petikém, hol volt itt a kérdés? M)

Kedves Csipi! Köszönöm a családom nevében is, hogy beraktad a januári csevegőbe Tűri Z. levelét! Amikor felolvastam, úgy röhögtünk, hogy folyt a könnyünk! Ha lenne a Hónap Válasza rovat, Te kaptad volna Tőlünk a szavazatot! Más! Ha van rá mód, akkor üzenném Droba Péternek a Parasite Eve II kérdésére, hogy a Final Eve-nél a sorozatvető gránátköpködőt kell használni, ami nem a géppisztolyra van felszerelve. Amikor varázsolni akar, akkor kell megsorozni. Ha eltűnik a falban, akkor pedig körbe kell rohangálni, amíg elő nem tűnik. Üdv: Kovács Attila, Szeged

(Csipi mondja: Király! A segítséget az olvasók nevében is köszönjük! M)

Halli 576 Konzol Team! ***** király az újság és az az ötlet, hogy több oldalon olvashatom az újabb híreket! De lenne egy probléma! A KIEGÉSZÍTőKHÖZ mért nem nyomtok PS2-es cuccokat? Volna egy ötletem! RAKJATOK!

(OK fogunk, már dolgozunk rajta! M)

De bírom a Martin és a többiek beszólásait! A szerkesztőségben milyen és hány gépen nyomjátok a progikat?

(Mindenki otthon játszik (engem kivéve), de a szerkesztőségben a létező összes konzol fellelhető, PAL-os és NTSC-s verzióban is. Általában azokat szokták hazahordani a tisztelt tesztelő kollegák. M)

Ugye PS2-höz nem olyan kábelt adnak, mint anno a DC-hez amin tudjátok az a TV-be dugaszolós van? Ja és mit adnak a PS2-höz?

(Ja, kompozit videó kábelt adnak hozzá + 1 Scart dugót. M)

Ugyanúgy működik ha fektetve vagy állva van a gép? Igaz hogy DVD távirányítót külön kell hozzá venni?

(Ugyanúgy működik, állítva kevesebb helyet foglal. Külön kell venni. M)

Ha DC-re ütős játékok érkeztek volna és nem baszódik be a SEGA, igazi vetélytársa lett volna a PS2-nek? Egy nagy kérésem lenne: RAKJATOK BE A CSEVIBE! Jó sok bebaszást be nélkül, piát, nőt, detoxit és sok jó játékot! Horváth Attila (Attee-boy), Zalacséb

(Én azt hiszem, komoly vetélytársa lett volna, egy ideig az is volt, de aztán… M)

Tisztelt 576 Konzol! Böjtös Gábor! Nincs lehetőségem internetezni, és mivel lapjukat színvonalasnak, igényesnek és mértékadónak tartom önökhöz fordulok, remélve, hogy kérdéseimre választ kapok. (Úgy vélem levelem témája egy szélesebb réteg érdeklődését is kiválthatja.)

Van-e már valami hír a Resident Evil újabb részéről? (Resident Evil 4)

(Sajnos még csak találgatások vannak. M)

Ki készíti, ki adja ki?

(A Capcom, ez szinte biztos. M)

Mikor és hol? (Adják ki)

(Szerintem az idén már nem. Ha megtudunk valamit nyomjuk a hírekben. M)

Elsőként milyen géptípusra jelenik meg? (Milyen konzolra fejlesztik – remélem PS2-re)

(Valószínüleg PS2. M)

Igaz-e, hogy mivel a Gamecube megvette a jogokat csak ezen a konzolon jelenik meg az új rész?

(Részben igaz. Jelenik meg egy GC-s feldolgozás, de az nem a 4 lesz. M)

Még nincs gépem – de már szeretem a PS2-t. A válaszuk dönti el, hogy mit veszek (PS2. Gamecube ill. XBOX) Amelyikre előbb jelenik meg – remélve ez a PS2. – Azért fizetek. Tisztelettel további jó munkát kíván: Rácz Zoltán, Debrecen

(Ha Resident, akkor szigorúan PS2. Esetleg GC, de azon a régebbi PS1-es epizódokat ugye nem tudod nyomni, sem pedig a Survivort. M)

Helló Martin! Az újság fantasztikusan jó, király, tuti. Nekem PS-em van és lenne egy pár kérdésem.

A PS-lejátsza a DC-cd-ket?

(Nem annyira. M)

A PS-lejátsza a PS2-cd-ket?

(Olybá tűnik nem. M)

Beszereztem a Toy Stori 2-t, de az 5. pályán elakadtam nem tudnál kisegíteni néhány kóddal?

(Pályaválasztás: nyomj Jobb, Bal, Kör, Háromszög, Háromszög kombót az Options képernyőn. A pizza érméket ettől függetlenül még gyűjtened kell. M)

Ezek a kérdések nagyon fontosak nekem. Szerintem a konzolháborút a PS2-nyeri 2. a Gamecube 3. az Xbox Üdvözlettel: Sipos János, Nádasdladány

A HÓNAP LEVELE

(torz hangon) Hello 576 TEAM!!!

Ha nem teljesítik a következő 10 követelésünket annak beláthatatlan következményei lesznek! Várható charter járat az 576 szerkesztőségébe fél éven belül! Nem is egy hanem több!

(A jóisten mentsen meg minket attól! M)

1 – Vigyetek ki minket (GC-t és CSOCSO-t) az E3-ra, persze ti álljátok az egészet

(Sajnos csak a Tokyo Game show-ra tudnánk vinni titeket, fejenként 2000 dollár költőpénzzel. A jegyeket már meg is rendeltük. Mi legyen, lemondjuk? M)

2 – Minden 576 konzol számot postáztok nekünk ingyen!

(Legyen! Valami más nem kell? Egy új Toyota Supra? M)

3 – Ingyen adtok nekünk 1-1 GC-t! 4 Joy-al és 2 memokártyával!

(OK ez könnyű lesz. Nyugodtan menjetek be érte a Nintendóhoz, mondjátok, hogy mi küldtünk titeket. M)

4 – Minden új gamezt ingyen odaadtok nekünk (1-1 példány)

(Ez magától értetődik. M)

5 – Több GC teszt és dicséret az 576 konzolban!!

(Akartam én most is, de lapzártáig ne jött semmi. M)

6 – Az összes szerkesztő elismeri az 576-ban hogy a GC a best!!

(Legyen a te napod: ELISMERJÜÜÜK! M)

7 – Ez legyen a HÓNAP levele!!!

(Az lett. M)

8 – Nekem egy Abflug Toyota Supra (Mk4) GC-nek egy Ferrari F50! (Nem buburágó meg mecsbox hanem igazi autó! (Nahjo mecsbox is jó lesz!)

(Na, hát az előbb ajánlottam Suprát! Szín milyen legyen? M)

9 – Elintézitek hogy GC-re jöjjön Supra Racing (olyan legyen mint a Motor City Online csak Suprákkal, GC-nek ugyanez Ferrárival)!

(Már kódolják nektek az EA-nál! M)

10 – Van még egy Dolphin nevű GC fan haverunk. Nem tudjuk mit akar, majd küldünk újabb levelet az ő követeléseivel!!

(Van itt elfekvőben egy új 0 kilométeres GT Porsche esetleg… Meg egy PS3 prototípus, ha az megfelel… M)

+1 – Írok majd még egy levelet hogy mit gondolok a PS2-rol az X-ről meg a GC-ről. Értelmes levelet várhattok és remélem az is benne lesz az 576-ban!

(Könyörögve kérlek az egész stáb nevében: NE! Ez is több volt a kelleténél! M)

Notes: GC Bin Csabi nem összekeverendő a GameCube géppel még ha nevük egyezik is és nem ****-t jelent! CSOCSO Bin Csabi (From Pakistan's Black House)

(Jól van CSOCSO-kám, lökd a címed, megy valami cucc. Martin)

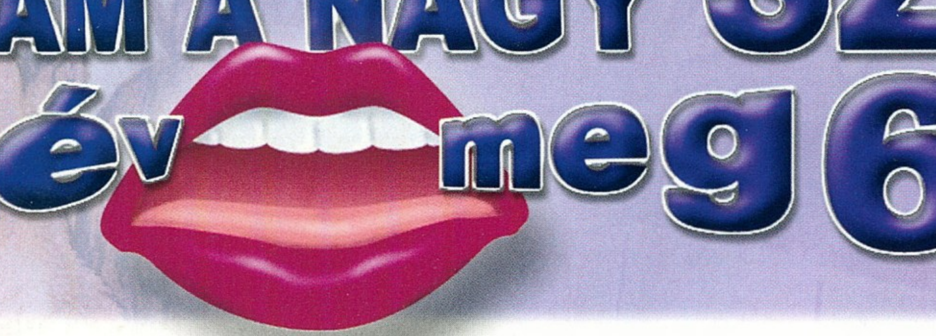
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

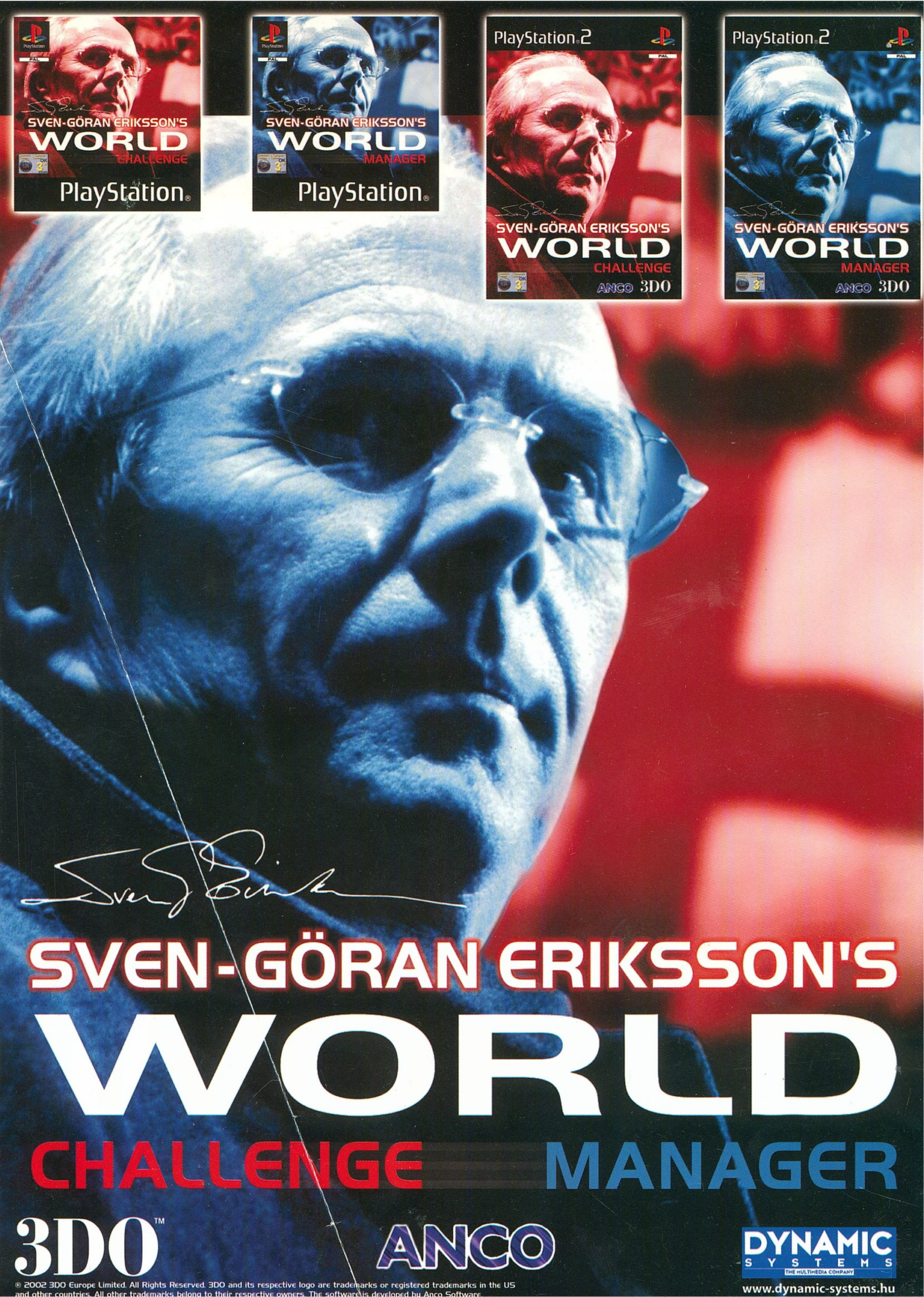
Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása




PlayStation
SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S
WORLD
CHALLENGE
PlayStation
PlayStation
SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S
WORLD
MANAGER
PlayStation
PlayStation 2
SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S
WORLD
CHALLENGE
ANCO 3DO
PlayStation 2
SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S
WORLD
MANAGER
ANCO 3DO
SVEN-GÖRAN ERIKSSON'S
WORLD
CHALLENGE
MANAGER
3DO™
ANCO
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
® 2002 3DO Europe Limited. All Rights Reserved. 3DO and its respective logo are trademarks or registered trademarks in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. The software is developed by Anco Software
www.dynamic-systems.hu